Cogito
Ergo
Sum



Filosofía y realidad virtual

César Moreno, Rafael Lorenzo y Alicia M.ª de Mingo
(editores)

[illegible]

Prensas Universitarias de Zaragoz

FILOSOFÍA Y REALIDAD VIRTUAL

This page intentionally left blank

FILOSOFÍA Y REALIDAD VIRTUAL

César Moreno, Rafael Lorenzo y Alicia M.ª de Mingo
(editores)



Instituto de Estudios Turolenses
Diputación de Teruel



Prensas Universitarias de Zaragoza

FICHA CATALOGRÁFICA

FILOSOFÍA y realidad virtual / César Moreno, Rafael Lorenzo y Alicia M.ª de Mingo (editores). — Zaragoza : Prensas Universitarias de Zaragoza ; Teruel : Instituto de Estudios Turolenses, 2007

487 p. ; 22 cm. — (Humanidades ; 64)

ISBN 978-84-7733-940-3

1. Fenomenología–Congresos y asambleas. I. Moreno, César. II. Prensas Universitarias de Zaragoza. III. Serie: Humanidades (Prensas Universitarias de Zaragoza) ; 64

165.62(063)



1.ª edición, 2007

Ilustración de la cubierta: José Luis Cano

Colección Humanidades, n.º 64
Director de la colección: José Ángel Blesa Lalinde

Prensas Universitarias de Zaragoza. Edificio de Ciencias Geológicas, c/ Pedro Cerbuna, 12
50009 Zaragoza, España. Tel.: 976 761 330. Fax: 976 761 063
puz@unizar.es http://puz.unizar.es

Prensas Universitarias de Zaragoza es la editorial de la Universidad de Zaragoza, que edita e imprime libros desde su fundación en 1542.

Impreso en España
Imprime: INO Reproducciones, S. A.
D.L.: Z-4239-2007



A nuestros queridos amigos
Fernando, Manuel, Antonio y Andrés.
Les echamos de menos

This page intentionally left blank

PRÓLOGO

César Moreno

Tal vez habría que proponer (y no podría decir que «inventar», porque ya ha sido inventada) una palabra tan rara como la de *virturrealidad* para intentar comprender algo mejor lo que aquí no diré (pues sería muy apurado) que nos traemos *entre manos,* sino más bien que, entre todos, tenemos *in mente,* porque lo cierto es que, de cara a nuestro asunto, no acabamos de vislumbrar con nitidez si la muy popular expresión de *realidad virtual* sería más inequívocamente adecuada que la de *virtualidad real,* de modo que quién sabe si *virturrealidad* no atenuaría la incertidumbre en esa posible controversia de nombres y adjetivos. Dejémoslo, sin embargo, sólo en hipótesis, y a efectos pragmáticos y comunicativos mantengamos aún, como válida y sugerente, la expresión *realidad virtual,* aunque ya no se nos oculten sus ambigüedades, pues no es fácil precisar de qué se trata *exactamente:* si acaso de que una realidad se torne virtual, o de que una virtualidad pase por real… (y ya cuestionárselo así resulta muy comprometido intelectualmente). No se tema, sin embargo, que pretendamos siquiera intentar resolver semejante cuestión en este modestísimo prólogo. A fin de cuentas, se ha disputado mucho, y, sin embargo, seguramente aún no lo suficiente, sobre la circunstancia (por donde ronda inequívocamente la *condición humana*) de que nuestro *medium* primordial no sería lo que se suele llamar «realidad-sin-más» (y se suele entonces golpear con decisión alguna pobre mesa-a-mano: *¡zás!, ¡bum!,* como si, en efecto, lo real o su modelo fuese el mundo sensible material, inmediato), ni tampoco lo que solemos llamar «virtualidad», quizás en un intento de librarnos de la pesadez, opacidad y múltiples resistencias del mundo material y encontrar

nuestro acomodo, respiro e inspiración entre imágenes, símbolos, palabras, noemas… (y a falta de mejor recurso, ya que no habría nada que golpear, hacemos con nuestros dedos algún garabato en el aire o nos llevamos un dedo a la sien). Es difícil —ya lo decíamos— precisar todo esto de entrada. Sin embargo, creo que sí está claro, y tal vez podría ser ésta nuestra primera (y no sé si única) certidumbre, o al menos punto de partida, que no nos desenvolvemos sólo en una simple, escueta, inmediata realidad física o entorno material, ni tampoco sólo en un aparentemente melifluo mundo de palabras, símbolos, imágenes o noemas. Quizás, ante todo, nos movemos *Entre-…,* lo que, sin duda, no sólo complicaría, sino que enriquecería increíblemente cualquier tentativa filosófica respecto al asunto del pensar «las cosas mismas» en su venir-a-la-presencia o en su *modo de darse.* Nuestra primera y más básica clarividencia podría ser, pues, la de que «lo realmente nuestro» es ese híbrido de la *virturrealidad,* tan inquietante como atractivo. Si ella nos atraviesa y envuelve, orientando nuestro conocimiento y nuestros saberes, y configurando nuestro mundo, lo que quizás se habría de seguir pensando es si en el interior de esa *virturrealidad* «las cosas» transcurren cómodamente y con soltura, o si bien (o por desgracia) hay conflicto, quiebra y refriega, o si virtualidad y realidad podrían vincularse y a la vez deslindarse, de modo que el destino de la mediación (im)posible no fuese el encontronazo o la pelea, el *quítate tú para ponerme yo* que dijese la realidad a la virtualidad, o la virtualidad a la realidad, sino que ambas, virtualidad y realidad, se prosiguieran una a otra sin confundirse y sí, sin embargo, enriqueciéndose, ampliándose, profundizándose recíprocamente.

No se nos oculta, sin embargo, que no sería tan fácil. Nuestros deseos son casi sin descanso y de entrada perturbadores de cualquier pacífica relación que pudiésemos soñar entre la Realidad y sus «diferendos», sus «otros», «dobles» o «fantasmas»… Y no sólo nuestros deseos. También al Poder o a los Poderes (y qué repartidos están —y no sólo los políticos— les interesa mucho eso que llamamos (o llamábamos) *realidad,* no menos que las imágenes y nuestros sueños, que cada vez parecen encontrar más espacio y expresión en los «mundos virtuales». No es de extrañar que, a pesar de su corta vida en el orden del desarrollo tecnocientífico, ya haya muchas —lo que no significa que superfluas— *utopías negativas* de la *virturrealidad.* Sería imposible que la caverna (en un sentido u otro) dejase indiferente, sea porque amenazase con sus sombras o sedujese con sus mil

y una fábulas (casi siempre más o menos encantadoras). Lo cierto es que todo ese ámbito de la hipotéticamente susodicha *virturrealidad* se presta a ser superpoblado por muchos y de lo más variopintos genios malignos y magos frestones. Y a todo esto, y ya que hablamos de virtualidad y realidad…, no será por casualidad, sin duda, que el editor alemán de *Phänomenologie in Spanien*[1] acordase con el compilador de los trabajos de fenomenólogos españoles allí reunidos (Javier San Martín) mostrar en la portada una ilustración de Don Quijote y Sancho cabalgando *juntos,* realizada por Daumier en 1867. No se trataba simplemente de un emblema de la cultura española, sino también del universo problemático y del horizonte interrogativo de la fenomenología. Quizás casi como si todo estuviese contenido, en apretado resumen, en aquellos años cruciales entre 1605 *(Don Quijote de la Mancha)* y 1641 *(Meditaciones metafísicas)…* en la antesala (compartida aún por las experiencias literaria y filosófica) de las aventuras del empirismo, el racionalismo, la filosofía trascendental, el idealismo, el vitalismo, la fenomenología... Sabemos que nada de lo que conocemos como «modernidad» fue ajeno a la *virturrealidad,* pues aunque ésta procede del fondo de los tiempos primigenios de la civilización humana, allá entre las paredes cavernosas de Lascaux o Altamira, es en el comienzo y plenitud de lo que llamamos «modernidad» donde se desarrolla el pensamiento sobre una virtualidad que estaba destinada a eclosionar en nuestra contemporaneidad, en su aspecto al mismo tiempo más maduro y aún (¡o ya!) infantil, convirtiéndonos a nosotros, aquí y ahora, en protagonistas y testigos de un cambio civilizatorio de descomunales proporciones aunque, como decíamos, arraigado en la noche de los tiempos. Por eso, y otro buen conjunto de razones, había que convocar a la Filosofía y a la Fenomenología de cara a la Realidad Virtual.

… Y por eso era, sin duda, necesario un congreso como el que celebró en septiembre de 2002 la Sociedad Española de Fenomenología junto con la Universidad de Zaragoza en su campus turolense y los cursos de verano en Albarracín. Y si puede pensarse que era necesario es, quizás, porque lo que entendemos bajo el nombre genérico de «fenomenología» siempre se supo acompañada por la sabiduría y, a la vez, por la sombra de lo

1 J. San Martín (ed.), *Phänomenologie in Spanien,* Wurzburgo, Königshausen & Neumann, 2005, 337 pp.

virtual, por su eficacia y por su amenaza, por su verdad y por su incertidumbre. Ahora, más que en otros momentos, estaríamos en mejores condiciones para mostrar que el desafío del pensar es, respecto a la *realidad virtual,* en buena medida fenomenológico: que la fenomenología, como nos fue legada en su extensión inmensa y en sus vericuetos, en sus desarrollos y derivas, estaría sobradamente preparada para pensar a fondo los variopintos desafíos de la *virturrealidad*. En suma, la *realidad virtual* invita (diría que casi obliga) a situarse en el corazón de la fenomenología, y a ésta en el corazón de aquélla y en el núcleo duro no sólo de la modernidad, sino también de lo que —comoquiera que se lo pudiera denominar— ha venido o habrá de venir tras ella, a lo que (también a esto) podríamos llamar (utilizando una expresión muy querida por Derrida) *lo arribante*. Por eso era, aquél, un congreso necesario: porque habría llegado culturalmente el momento de que saliera a flote la verdad a la vez «natural» y ultratecnológica, ordinaria e insólita, extraordinaria y al mismo tiempo cotidiana, de (atrevámonos a decirlo así aquí, entre nosotros) la *actitud fenomenológico-trascendental-eidética*. ¿Qué y quiénes más intensamente y mejor que la fenomenología y los fenomenólogos podrían sentirse interpelados, en un sentido u otro, por eso de la *realidad virtual*? ¿Qué o quiénes estarían en más óptimas condiciones para abordarla comprensivamente? Si es así (y es así), es como si hubiese llegado culturalmente el momento más esperado por al menos una fuerte tendencia del pensamiento fenomenológico para que se reconociera que más que otras tendencias y estilos, ante todo la fenomenología estaba preparada para dar la bienvenida a la realidad virtual y, al mismo tiempo, si fuese necesario, para oponerle, allá donde se atisbaran manipulaciones, malversaciones o abusos, una resistencia crítica cuya principal baza sería, en suma, el estudio pormenorizado de la propia *vida-de-la-conciencia* en sus estructuras y dinamismos. ¿Cómo podría pasar indiferente frente a la *realidad virtual* una filosofía que hablaba y habla tanto, y con tanto rigor, de intencionalidades, noesis y noemas, horizontes, presentificaciones, modificaciones de neutralidad, teleologías inmanentes, percepciones, imágenes, variaciones imaginarias, fantasía, pero también, cómo no, del *mundo de la vida*…? ¿No era éste justamente el terreno fenomenológico?

En su evolución, presidida estrictamente *ab origine* por la *pulsión técnica* y el poder de los *signos,* los seres humanos parece que supieron distinguir pronto, con relativa facilidad, una realidad que aún presentaba un

aspecto nítido de *realidad-sin-más*. Verdad básica, elemental y sabia, por qué no, de la actitud natural. Pero en el mismo proceso en que aprendieron a distinguir entre el bisonte real y el bisonte representado, pintado (aquél allá afuera, peligroso, pero imprescindible a la supervivencia, y éste aquí adentro, en las paredes o el techo de la gruta, inofensivo), cayeron fascinados —y fue para siempre— por el poder de convocatoria de los signos (y, en general, de la representación) respecto a lo real, que quedó «enganchado», con extraordinaria eficacia, a la virtualidad de representaciones e imágenes capaces de invocarlo. El riesgo apareció, casi de inmediato, desde el momento mismo en que por su propio poder mimético de convocatoria se buscó que las imágenes suplantasen lo antes tenido por real, o lo simulasen… De inofensivas, las imágenes se tornaron inquietantes por su poder cautivador y expansivo… y en esta historia estamos (a pesar de los siglos que nos separan del viejo Platón y de sus disputas con los sofistas: y a quien no se haya percatado de la vigencia, aún hoy, de aquella amenaza no le pediríamos que tirase la primera piedra, desde luego, pero sí le intentaríamos convencer de que, por suerte o por desgracia, ha superado con creces a Cándido). Que las imágenes copasen lo real sería cuestión de tiempo o… ¿de qué más?, ¿qué debería ser irreductible a la virtualidad? ¿No era tan sólo cuestión de tiempo que, por el trabajo meticuloso y sistemático sobre el *efecto de realidad,* el *verismo hiperreal* tecnológicamente operado avanzara hasta disimular el medio tecnológico y la materialidad o la diferencia que aún hacen pensar lo virtual en su diferencia de «lo real»? ¿Sería posible una expansión tal de lo virtual (dejando aquí por el momento a un lado a quien pensase —pues eso da poco juego— que todo es virtual, como que todo es técnica, etc.) que acabase por entronizar lo virtual-muerto, a diferencia de lo virtual-vivo, como aquella metáfora viva de que hablaba hace años Paul Ricœur? ¿Estaríamos acaso en la antesala de un baudrillardiano *fin de lo real*? ¿O acaso no deberíamos decir, mejor: *fin-de-la-realidad* copada por las imágenes, de modo que habría que radicalizar la antigua realidad como *Lo-Real,* convirtiéndolo finalmente en algo bastante abrupto, indecible, indecidible, terrorífico… y mortal? ¿No sería ese efecto de potencial suplencia el destino de la perfección creciente de las imágenes y de la sabiduría de la técnica y retórica propias de la *vero-similitud*? ¿No se avista en el horizonte, en paralelo a la eclosión de la virturrealidad, el retorno cada vez más abrupto, exasperante, desesperante, pesado… de *lo real*?

En cualquier caso, es cierto que lo que llamamos «realidad virtual», en toda su gran amplitud, está cambiando y cambiará cada vez más nuestras vidas. De hecho, ya vivimos en mayor o menor medida enganchados a ella, que ha pasado indiscutiblemente a formar parte de nuestros cotidianos afectos y adicciones. Una niña japonesa se suicidó porque su Tamagotchi murió. No hace falta ir tan lejos. Sin —a decir verdad— gran experiencia en ese terreno, mi hijo, con seis años, hace unos días conducía a endiablada velocidad un coche de carreras, y no sé cuántos accidentes «mortales» «experimentó virtualmente», a tan corta edad. Y yo mismo, sin haber nunca «planeado» a muchos miles de kilómetros de altura, he atravesado, hace un rato, toda Europa, hasta que he decidido «aterrizar» en Venecia, cuyos puentes he visto (vuelto a ver, una vez más) de cerca. Fue con *Google Earth*. Son ejemplos simplicísimos… casi irrisorios, del inmenso, vertiginoso, a veces delirante *Como-Si* al que la *virturrealidad* nos invita de continuo. Y está en mantillas. En ello estamos cotidianamente, acostumbrando a nuestros sentidos, habituándonos progresiva y se diría que casi inexorablemente, cada día, a hacer-más-real, más diversificada, más atractiva… la *virturrealidad*. ¡Hasta conseguir que creamos *tocar*! Gigantescas industrias están empeñadas en ello. Y ¿cabe acaso imaginar una «resistencia»?, ¿cómo?, ¿con qué medios? Pero, ¿acaso hay que resistirse?, ¿qué podríamos, qué estaríamos dispuestos a perder bajo el omnímodo poderío de lo *virturreal*? ¿Acaso sería tan importante, después de todo, perder el *sentido de la realidad* (hace unos años Vattimo no temía a la posibilidad de esa pérdida)?, ¿no bastaría desplazarlo, dinamizarlo? Y, en fin, una vez más, ¿cómo la fenomenología podría pasar indiferente a todo ese drama del aparecer y el parecer, el juego de la simulación y la disimulación, el debate de los sentidos con el mundo, y de las noesis con los noemas, y de las menciones con las impleciones…? En fin, qué largo y riquísimo etcétera el que está aquí en juego… y será éste, *velis nolis,* uno de los frentes en los que ya y en el futuro se convertirá la realidad —y si se me pidiera precisar a lo Lacan, *lo Real*— en cuestión disputadísima, y con ella, nuestro cuerpo, nuestra socialidad…, en suma, nuestro ser-en-el-mundo y ser-con-los-Otros.

Y ya termino. En el cartel anunciador del congreso figuraba un conocido cuadro que René Magritte realizó en la década de 1930: *La condición humana*. Fueron varias las pinturas que realizó con el mismo motivo. En este caso, junto a un balcón a cuyo través se divisa una playa soleada, con

su mar y su horizonte, un caballete de pintor muestra ese mismo mar… Si nos fijamos con atención, comprobaremos que la pintura no reproduce lo mismo que se ve a través del balcón, sino que muestra un desarrollo o prosecución de lo visible. El lienzo no se interpone (como en otros cuadros de la misma serie, en que suponemos que lo pintado re-produce lo que podría verse tras el lienzo si se lo desalojara), sino que prosigue, transporta, hace ver más… Entre el lienzo y la visión de aquella otra imagen del mar, a través del balcón, hay una pequeña línea, la del lomo del lienzo, como queriendo recordar que la casi perfecta continuidad entre la imagen representada (pintada) y la imagen de «lo real» (pero ¿cómo extraer lo real fuera de ese entrecomillamiento?) debería mantenerse una incansable vigilancia crítica respecto a la posibilidad de que pudiera confundirse lo pintado con «lo real». Continuidad y discontinuidad, pues, entre la *imagen de la imagen* (el cuadro de Magritte, en que aparece pintado un cuadro que reproduce una imagen a través de un balcón) y la *imagen de lo «real»,* pintada como lo visible a través del balcón. Esto da mucho que pensar respecto a la *virturrealidad*. Y siempre, en estos cuadros de Magritte, es desde adentro, desde lo que podríamos considerar, al menos, como cierta dimensión de la *interioridad magritteana,* a través de cuadros, ventanas y balcones, como se accede… ¿a qué?, ¿a lo real?, ¿a las imágenes? El genial pintor belga, maestro indiscutible del juego entre realidad y virtualidad, hizo de su arte pictórico una apología y a la vez una crítica del poder de las imágenes, y nos recordó que en éstas, a pesar del servicio que nos prestan, y de lo imprescindibles que nos son, hay siempre escondida una posibilidad de que nos traicionen suplantando a «lo real». Sus lienzos son, hoy, nuestras pantallas. Una lección siempre a aprender, interminable.

Debo concluir este prólogo agradeciendo su apoyo y ayuda, inestimables, a la Universidad de Zaragoza, y en especial a la Universidad de Verano de Teruel en su sede de Albarracín. Allí, la Sociedad Española de Fenomenología y los participantes en el curso y congreso fuimos acogidos, en todos los sentidos, con todo lujo de atenciones, en especial por Rafael y Carmina. También colaboraron en hacer posible aquel encuentro el Ministerio de Ciencia y Tecnología, la Universidad Nacional de Educación a Distancia, la Diputación General de Aragón, la Diputación Provincial de Teruel, el Instituto de Estudios Turolenses y la Fundación Santa María de Albarracín. A todos ellos, nuestro agradecimiento.

This page intentionally left blank

PONENCIAS

This page intentionally left blank

APUNTES PARA UNA FENOMENOLOGÍA DEL MUNDO NUEVO*

Javier San Martín (UNED, Madrid)

Antes de nada quiero reiterar el agradecimiento a las diversas instituciones que han contribuido a hacer posible este encuentro en un sitio tan maravilloso como es esta ciudad de Albarracín, así como agradecer a los alumnos su presencia. Supongo que más de una comunicación o ponencia les habrá resultado difícil, de algunas habrán entendido poco, pero estoy convencido de que al menos la música de la fenomenología ya les debe de sonar. Hoy me he propuesto como objetivo poner alguna letra a esa música, con el firme compromiso de ser lo más claro, conciso y preciso que me sea posible. Me gustaría que los asistentes a este encuentro, y principalmente los alumnos del curso de verano, se lleven una idea lo más diáfana posible de por qué la fenomenología puede abordar, tiene que abordar, y de hecho lo hace, el llamado Mundo Nuevo de las «Nuevas Tecnologías de la Comunicación e Información» (TIC). Creo que a lo largo de estos días tendrán la oportunidad de oír diversas comunicaciones y ponencias de las cuales se podría deducir suficientemente esos extremos. Yo quiero contarles a ustedes una especie de historia a redropelo, que les dé un armazón estructurado de eso mismo. Me gustaría no

* Este trabajo fue posible gracias al proyecto de investigación del CYCIT (BFF2000-0095), «Las aventuras actuales de la razón: entre la unidad y la diversidad». Conferencia de clausura del Congreso *Filosofía y realidad virtual,* organizado por la Sociedad Española de Fenomenología en Albarracín, Teruel, el 13 de septiembre de 2002.

hablar más de 45 minutos, para que podamos disfrutar de unos cuantos minutos de diálogo.

Voy a dividir mi charla en cinco partes, todas ellas breves y precisas, para avanzar bien orientados y no perdernos. En la primera expondré, en trazos gruesos, la ambigüedad de lo «virtual»; será una parte que nos servirá de introducción e incitación para el resto de la conferencia. En la segunda contaré los principios históricos de la conexión de la fenomenología con la problemática de la informática, que nos abrió la fenomenología a un horizonte hasta ese momento ignorado. En tercer lugar recordaré brevemente las aportaciones de Ortega y Gasset, que para mí al menos tuvieron, en relación con estos temas, una importancia decisiva. La cuarta parte, y siempre en rápidas pinceladas, expondrá lo que yo creo que es fundamental, lo que voy a llamar «la constitución virtual de la realidad según Husserl», para lo cual hablaré del paso en Husserl de la metodología a la ontología. Y por último, ya casi a modo de conclusión, aplicaré el resultado de mi análisis al mundo nuevo de las tecnologías de la información y la comunicación. El programa es ambicioso pero el tratamiento será lo suficientemente claro como para que lo entiendan todos los presentes. Aquellos de entre éstos para los cuales resulten algunas cosas excesivamente ligeras, les pido disculpas y comprensión, en aras de aquellos alumnos del curso de verano que no son especialistas ni en fenomenología ni siquiera, quizás, en filosofía.

1. Un nuevo lenguaje, o una nueva palabra en nuestro mundo

Hace cierto tiempo que se habla de la «realidad virtual» que se puede reproducir por ordenadores, haciéndonos vivir fenómenos semejantes a los que vivimos en la vida ordinaria. Desde hace cuatro o cinco años el cine está utilizando ese tema como un motivo constante de inspiración. Pero más allá de esa realidad virtual, reforzada por películas como *Matrix, Nivel 13* o *Abre los ojos*, y otras muchas que nos inducen a pensar que entre la realidad virtual simulada y la realidad física no habría ninguna diferencia, el adjetivo VIRTUAL se nos ha infiltrado en multitud de giros en los que no terminamos de saber con precisión qué se dice o se quiere decir. Para nosotros, universitarios, uno de los más importantes es el de «universidad virtual». ¿Tiene algo que ver lo «vir-

tual» de la universidad con lo virtual de aquella «realidad virtual»? Por otro lado, hoy también nos encontramos con «tiendas virtuales», y no sabemos lo que de modo preciso se dice con eso. Al proceso, por ejemplo, de producir materiales para la docencia en la red se le llama «virtualización», y se dice que tal carrera o asignatura está «virtualizada». Junto con estas denominaciones encontramos otras, respecto a las cuales podemos tener dudas del nivel al que pertenecen, por ejemplo, hablamos de «libro electrónico», de «digitalizar contenidos», de «vídeo digital» o de «imágenes digitales». Y todo esto es relativamente reciente. Algunas palabras ya tienen un uso un poco más antiguo, pero ahora aparecen en el contexto de Internet, de la Informática-Red, y ahí parecen adquirir un nuevo significado.

Tenemos, además, un factor añadido, que nos hace reflexionar sobre la problemática de un mundo nuevo basado en la difusión de la información visual por la televisión, de la que podemos tener dudas de si es real o no. En última instancia, la que he mencionado realidad virtual, que simula la realidad física, no es muy distinta de las imágenes de televisión, de las que sabemos que pueden transmitir realidad o ficción. Lo que vemos en el televisor debe ser interpretado como real o como fingido. La posibilidad de la realidad virtual pone sobre el tapete, con mucha más contundencia, esa situación de las imágenes en televisión, lo que hasta ahora podía haber pasado más o menos desapercibido. El tema ya lo había anunciado Baudrillard al referirse a la Guerra del Golfo como una guerra de los medios, que podía no haber existido como nunca existió donde se dijo aquella ave embadurnada de petróleo.

Junto con todo esto, que da a nuestro mundo unos rasgos que hace unos años no tenía, sabemos que el desarrollo de Internet genera o posibilita un contacto entre personas al margen del cuerpo táctil, un contacto por tanto visual, auditivo y sobre todo basado en escritos, que permite desarrollarse masivamente a las «comunidades virtuales», que son conjuntos de personas vinculados mediante actividades desarrolladas en la red. En la red ha surgido también «sexo virtual», con lo cual podemos decir que los últimos diez o doce años parece que hemos asistido a la emergencia de un «Mundo Nuevo», en el que VIRTUAL se ha convertido en la palabra verdaderamente clave, incluso en la que parece definir un nuevo nivel o estrato ontológico.

Pero seguramente no decimos lo mismo cuando hablamos de realidad virtual, comunidades virtuales o universidades virtuales. ¿O tal vez tienen todas las denominaciones algún punto en común que merece la pena indagar? Porque lo que sí está claro es que este mundo tiene que vérselas con el mundo de la comunicación e información, que algunos de los problemas son problemas de los medios de comunicación, pero que esos problemas se han agudizado desde la puesta en marcha o desarrollo masivo de la informática sobre todo en la red. La «realidad virtual», la «universidad virtual», las «comunidades virtuales», todas son aplicaciones o bifurcaciones de la informática y por eso tienen relación con ella.

Pues bien, una cuestión importante es si la filosofía, y en nuestro caso la fenomenología, puede o tiene algo que decir al respecto, por ejemplo, decirnos qué es verdaderamente la realidad virtual, o darnos alguna indicación sobre la eficacia de una universidad virtual. O teniendo en cuenta que el sentido de «virtual» es profundamente ambiguo, hay que aclarar si esos términos ofrecen algún rasgo análogo que nos autorice su uso, o si en realidad es unívoco en un caso y en los otros de un uso incorrecto o abusivo, por utilizar tramposas metonimias a partir de una evidente equivocidad. Debemos preguntarnos qué tiene todo esto detrás. Pero para que la fenomenología nos pueda decir algo con alguna autoridad, conviene saber si la fenomenología ha tenido ya alguna relación con la informática, a partir de la cual podamos abordar, pensar o discutir sobre estas nuevas realidades. Entonces no sería una filosofía que se aplica a un nuevo ámbito, sino una filosofía directamente concernida por estas nuevas realidades porque de siempre podía haber estado íntimamente relacionada con ellas, por más que siempre haya parecido distinto.

Y con esto paso a la segunda parte, para contar esa historia a redropelo, contando la historia para atrás. Pues si he empezado con el tiempo presente, iré retrocediendo para atrás, y así ahora me voy a situar en los años sesenta.

2. Fenomenología e informática

La legitimidad y autoridad de la fenomenología a la hora de poder decir algo en este mundo de las nuevas tecnologías e Internet, será muy

superior si mostramos que, en este terreno, no es, o somos, unos advenedizos que se apuntan a todo, que sirven igual para un roto que para un descosido. Lo que por supuesto para la filosofía es legítimo; pero la legitimidad aumentará si la fenomenología de siempre ha tenido que pensar y batallar con temas que ahora aparecen vinculados a los asuntos que nos preocupan. Incluso a muchos les llama la atención y les sorprende, por ejemplo, que hayamos organizado un congreso de este estilo, sobre fenomenología y realidad virtual, una sociedad que se dedica a una filosofía tan abstrusa como la fenomenológica. Igualmente sorprende a muchos que un filósofo[1] esté metido en mi Universidad en cuestiones de nuevas tecnologías, porque en principio la filosofía, y en especial la fenomenología, parece tener que ver poco con todo esto, que es algo muy técnico.

Pues bien, hay que decir lo siguiente: que un autor nórdico, Dagfin Føllesdall, escribió a finales de los años cincuenta un importante artículo sobre el concepto de noema en Husserl,[2] que hizo ver, a quienes lo leyeron, que la fenomenología de Husserl no era sino una práctica que se mostraba como fundamental para llevar a cabo la ejecución de los programas informáticos que se empezaban a desarrollar por esos años. En efecto, si preguntamos qué hace la fenomenología, tendremos que decir que su tarea es describir nuestra vida, nuestro mundo, todo lo minuciosamente que pueda, es decir, transcribir la experiencia a proposiciones; pues ése es, ni más ni menos, el requisito fundamental de la «inteligencia artificial». Ésta es una rama de la informática en la que más esperanzas se puso, para utilizar el ordenador como un verdadero cerebro electrónico que nos ayudara en la toma de decisiones. Para ello había que suministrar al ordenador réplicas descriptivas del mundo, descripciones del mundo, protocolos exhaustivos de comportamientos, etcétera, ni más ni menos que aquellas descripciones del mundo que se encontraban entre los libros de fenomenología, o de las que en los libros de fenomenología había numerosos ejemplos. Así, la fenomenología se convirtió en el antecedente de la inteligencia artificial.

---

1 Cuando pronuncié esta conferencia aún era vicerrector de Nuevas Tecnologías en la UNED.

2 Puede verse el artículo en H. Dreyfus, *Husserl. Intentionality and Cognitive Science,* MIT, 1982.

Por otro lado, como la inteligencia artificial y los temas relacionados con ella se desarrollaron fundamentalmente en los Estados Unidos de América, por los años sesenta y setenta, la conciencia de la posición peculiar de la fenomenología en relación con ellos tuvo lugar en Estados Unidos, mientras que pasó bastante desapercibida en Europa, donde el filósofo noruego Dagfin Føllesdall era un perfecto desconocido.

La colaboración o el acercamiento de los teóricos de inteligencia artificial a la fenomenología fue muy importante para ambos. A la inteligencia artificial le enseñó una tarea fundamental; para llevar a cabo cualquier programa, previamente hay que identificar las características del mundo que se quiere transferir a un programa: protocolizándolas de modo exhaustivo. El teórico de la inteligencia artificial y el fenomenólogo hacían lo mismo. Pero fue también muy importante para la fenomenología, porque ello obligó a matizar y profundizar en sus herramientas. Por ejemplo, uno de los campos, a mi entender, más fructíferos fue el del ajedrez. Además en ese terreno la inteligencia artificial fue especialmente eficaz y fecunda, pues ahí se concentró también la reflexión filosófica fenomenológica. Porque lo que estaba en juego era la imagen del ser humano con la que operaba la informática, y más en concreto la inteligencia artificial. Turing, el inventor de la «Máquina de propósito general», había predicho que en cincuenta años esas máquinas pensarían. Con la inteligencia artificial se estaba buscando exactamente eso, convertir esa profecía en real, haciendo que las máquinas piensen. Pensar era, desde esa perspectiva, procesar información, pero esa información eran proposiciones que, al ser procesadas, pierden sus referencias semánticas, para convertirse sólo en puros elementos sintácticos. Pensar era, así, producir signos sintácticos desconectados del intérprete.

Y ahí entraba la fenomenología, que había ayudado a la inteligencia artificial, pero ahora para ponerle límites, coto. El ordenador, aunque puede ganar al ajedrez, sigue sin pensar porque no tiene nuestro mundo, no tiene valores, tiene meros signos vacíos, 0 y 1, en último término, el ordenador no dispone más que de circuitos abiertos (1) y cerrados (0). En realidad, el ordenador, al estar encerrado en sus elementos puramente sintácticos, no tiene nada que ver con la vida humana. El neurótico de Kolber, por ejemplo, no es tal neurótico. La existencia no es un predicado, como decía Kant. Decir que existe este salón de actos no es añadir nada a

la descripción de qué es el salón de actos. Cien táleros reales son exactamente lo mismo que cien táleros pensados. Por eso, en el ordenador yo podría decir: «Salón de actos»-Existente, o «Salón de actos»-No existente; al primero le puedo dar valor positivo y hacerlo eficaz, pero también puedo hacer lo contrario, convertir esa determinación en ineficaz. Al ordenador le da igual. No está conectado con un mundo, sino que todo son sólo índices artificialmente conectados con apertura del circuito o cierre del mismo. El dolor es un índice, el gozo otro.

Esta discusión fue muy intensa en los Estados Unidos durante los años setenta, en torno a Hubert Dreyfus y al psicólogo Giorgi. Con éste trabajó por ejemplo Aantos, quien hizo un importantísimo trabajo sobre las diferencias insalvables entre el modo de jugar al ajedrez una persona y lo que hace una máquina. A raíz de ese tipo de trabajos se procuró incorporar esos procedimientos a la máquina, pero siempre son procedimientos ciegos. Vence la fuerza bruta, porque la máquina —en realidad, las máquinas—, procesan todo lo posible para, por exclusión, dejar sólo una solución.

Pues bien, lo sustancial del resultado de esas discusiones fue que la vida humana es una vida que está abierta a un mundo culturalmente configurado, que hace de fondo de realidad, en una *doxa,* tácita pero de la que vive todo o que impregna todo, y que actúa, a través de la percepción, como el horizonte de realidad de todo. En este mundo las personas interactuamos, en él vivimos, y en él se sedimenta y adquiere sentido todo lo que hacemos. Ese mundo es el horizonte que todo lo sustenta y al que revierte todo; el propio fenomenólogo sólo es fenomenólogo a ratos, y cuando no lo es, vuelve a su vida ordinaria en el mundo. Ese horizonte del mundo trasciende cualquier actitud proposicional, y por tanto no es transferible a un programa de ordenador porque no puede ser protocolizado, ya que todo protocolo está por principio en él.

Pero he dicho que hasta el fenomenólogo cuando no es fenomenólogo vuelve al mundo en el que se encuentra viviendo con otros. Pero cuando es fenomenólogo, lo mismo que el teórico de inteligencia artificial, trata con sus descripciones del mundo o con actitudes proposicionales. Y con esto paso a la tercera parte, en la que quiero contar lo que Ortega nos enseñó sobre lo que descubre el fenomenólogo.

3. Ortega y la realidad virtual

Me preguntarán por qué cito a Ortega en un tema en que parece que lo traigo como si agarrara el rábano por las hojas. Pero quiero contar, al menos, mi experiencia. Porque la fenomenología o el fenomenólogo cuando actúa como tal está en un mundo de descripciones, de «actitudes proporcionales», incorporables a un ordenador, en un «mundo noemático», porque el noema del que habla Husserl como el correlato de toda vivencia, de toda «noesis», es un *Satz*, dice Husserl, una proposición, pues eso es lo que significa la palabra *Satz*. Decía M.ª Carmen López que el noema es una generalización de las significaciones, y efectivamente es una aplicación a la totalidad de la experiencia del hecho de que todo tiene un significado, y por tanto, de que todo es una proposición. Ese hecho es el que conecta la fenomenología con la Inteligencia artificial, o con la psicología cognitiva. Estamos hablando de los momentos en que el fenomenólogo actúa de fenomenólogo, entonces trata con las cosas como noemas o proposiciones que, en cuanto tales, están tan cortadas de la realidad como están los productos del teórico de la inteligencia artificial. Por eso, cuando el fenomenólogo parece volver al mundo, parece que se olvidara de los noemas. El noema sería resultado de una actitud metodológica. En concreto, se dice, de la instauración de la actitud fenomenológica mediante la práctica de la reducción y de la *epojé,* de las cuales o por las cuales desconectamos los caracteres de realidad que las cosas y el mundo en que están tienen para nosotros.

Pues bien, Ortega me enseñó que el mundo humano en que vivimos, o las cosas que percibimos, no es tan plano como podríamos pensar en una vida directa irrefleja. El mundo en concreto, nos dice, consta de dos partes, una patente y otra latente, es decir, la superficie que vemos (lo patente) se sustenta en la parte latente, que es la que le da vida, que «late» bajo la patente. Por tanto, esta parte latente y «latiente», como dice Marías, en un acertado juego de palabras, tiene la virtud de dar soporte a la otra, es por ello la realidad virtual del mundo en sentido de aquello en virtud de la cual el mundo patente existe. Pero no sólo pasa eso con el mundo, también las cosas del mundo tienen estas dos realidades. En el mundo patente hay cosas, pero esas cosas tienen una doble estructura, la de lo patente y la de lo latente, pero a la totalidad de cada cosa la llamamos con un nombre que significa una cosa que es en realidad una idea, que no existe en el mundo, que no

es ni materia ni alma, lo mismo que el mundo, sino que es una perspectiva. Es que el mundo es realmente una perspectiva, una perspectiva en la que están todas las cosas que constan de un elemento sensorial impuesto a mi cuerpo y otra parte proyectada, como un halo, como unas líneas de fuga que yo termino designando con una palabra, y que Ortega llama idea, tomando la palabra *idea* de la obra de Wilhelm Schapp, *Beiträge zur Phänomenologie der Wahrnehmung*. En comparación con las impresiones sensibles, esas ideas, esa realidad latente, la otra cara de las cosas, son incluso fantasmas, huecos de realidad que se llenan de las sensaciones. Todo esto lo decía Ortega en sus *Meditaciones del Quijote,* en 1914.

El mundo es, así, una estructura en la que aparecen las cosas, que están constituidas por una impresión y una realidad virtual, en virtud de la cual existen en el sentido en que son. Más aún, el mundo tiene direcciones, distancias, escorzos, matices, todo ello son elementos virtuales, como virtual es el horizonte.

Ortega no estudia ni tematiza la palabra *virtual,* que utiliza profusamente en *Meditaciones del Quijote*. La primera vez que la utiliza creo que es en 1911, con motivo del arte, comentando tanto a Azorín como la poesía de Antonio Machado, el arte que crea «mundos virtuales». Pero, después, esa palabra está presente a lo largo de toda la obra de Ortega. En *Meditaciones del Quijote,* Ortega aplica el adjetivo virtual para comprender el mundo, que es una suma de elementos sensibles y elementos virtuales. Entre éstos hay uno especialmente importante, las ideas o el concepto, que luego llamará, en *Investigaciones psicológicas,* el sentido, sobre todo porque la palabra *concepto* está muy desgastada. El sentido es el elemento virtual que nos permite dar al mundo el significado que tiene. La cultura no es sino el conjunto de los conceptos, principios o sentidos que nos orientan en el mundo. En definitiva, la cultura es la perspectiva que hace el mundo, pero como tal es un elemento virtual.[3]

Ortega aprendió esta teoría de la realidad virtual en Schapp y en su contacto con el arte, es decir, antes de haber estudiado las *Ideas* de Husserl. Pero una vez estudiada la *epojé* en esa obra husserliana, publicada en

---

3 A desarrollar esta idea orteguiana está dedicado mi libro *Teoría de la cultura,* Madrid, Síntesis, 1999.

abril de 1913, Ortega entenderá la *epojé* como la supresión del carácter ejecutivo de las cosas, y una forma de dirigir nuestra atención a lo virtual. El concepto, la idea, el sentido, son virtuales; además, al no tener constricciones de la materia, son universales. Así, Ortega entiende la reducción como reducción fenomenológica y eidética. La reducción le servirá entonces para asegurar ese mundo virtual, conceptual, cultural, que constituye el verdadero nivel en el que se desenvuelve la salud, el alma de las personas y de los grupos. Salvar a España exigirá sanar esa cultura.

Pero Ortega no las tenía todas consigo con ese esquema, por eso desde el arte introducirá un matiz muy importante, una corrección que nos va a resultar decisiva. En efecto, ya muy pronto, el año mismo de *Meditaciones del Quijote,* es decir 1914, en el prólogo a un libro de poesías, en el *Ensayo de estética a manera de prólogo,* Ortega parece necesitar fundamentar la diferencia entre los mundos virtuales creados por el arte y los mundos no virtuales de la realidad. Por eso trata de dar pautas para esa distinción, y las encuentra en la propia vida humana. En la vida, nos dice, hay objetos virtuales y objetos no virtuales, por ejemplo, el dolor sentido y el dolor visto en otro, el dolor descrito, el dolor recordado, etc. De todos estos dolores sólo el primero duele realmente. Lo mismo ocurre con el andar; cuando yo ando, siento mi andar, cuando yo veo a otro andar, ese andar no es ejecutivo para mí, no tiene la densidad vivida del andar. Aún aduce un tercer ejemplo, más discutible, pero que nos servirá para enlazar con la fenomenología de Husserl, el del Sol, el sol que yo veo, dice Ortega, y esto es lo discutible, no es ejecutivo, es virtual, porque el sol ejecutivo se ejecuta quemándose a sí mismo. En mi opinión esto es discutible porque el sol, al ejecutarse quemándose, también me quema a mí, y en todo caso me da luz para ver, de manera que en mi vida cuento inmediatamente con él. Quédense con ese ejemplo. Aún teorizará Ortega unos años después con la realidad virtual, ni más ni menos que en la obra *Qué es filosofía,* en la que el comienzo de la filosofía se atribuye a una acción que él llama en esa obra «desasirse» de las creencias más firmes, entre las cuales está la más firme de todas, la creencia en el propio mundo. Como eso no puede hacerse de modo real, ejecutivo, porque el mundo, nuestra vida en él, tiene que seguir, no cabe hacerlo más que de modo virtual. «Desasirse» es la traducción de la palabra alemana *sich enthalten,* que es una de las palabras alemanas para la *epojé*. Ortega, pues, define la filosofía como la instauración de una actitud virtual sobre la vida real, que iría a contracorriente de la

vida real, por lo que es un des-vivir, o si la vida es una *doxa,* en relación con el mundo, la filosofía es una *para-doxa*. Y con esto paso ya la cuarta parte sobre la fenomenología husserliana.

4. Husserl: de la metodología a la ontología

Si nos fijamos en la trayectoria de Ortega, es curioso constatar que el filósofo madrileño descubre los elementos virtuales de la realidad, que se mueve, por tanto, en la ontología, para luego entender la filosofía como aquella actitud que instaura la actitud virtual. Tendríamos, en conclusión, un paso de la ontología a la metodología. A mí me gustaría formular la trayectoria de la fenomenología al revés, como un paso de la metodología, por la cual se crea una actitud virtual, en la que el mundo queda desrealizado, a una ontología en la que el mundo incorpora necesariamente elementos desrealizados, elementos virtuales.

Sí quiero empezar aludiendo a una contraposición que se cita poco, pero que creo que en Husserl tiene una gran importancia, la visión de Schopenhauer sobre el mundo, pues del mundo tenemos dos perspectivas: el mundo como voluntad y el mundo como representación. Husserl, de muy joven, compró las obras de Schopenhauer, y estuvo dando seminarios sobre Schopenhauer exactamente hasta que formuló la teoría de la *epojé* en 1904. ¿Por qué cito esto? Pues lo cito porque la visión de Schopenhauer sobre las dos modalidades del mundo me parece que está detrás de la formulación de la *epojé*. Ésta no es sino el paso del mundo como voluntad al mundo como representación. Por la *epojé* el mundo se desrealiza, se convierte en elemento noemático, en representación. Toda la fenomenología neutral es una descripción del mundo como representación, como conjunto de proposiciones, como *Sätze*. Recuerden que el noema es un *Satz,* una proposición.

La fenomenología se desarrolla después de las *Investigaciones lógicas* en esa dirección, como descripción de la vida de la conciencia como una vida intencional cuyos correlatos son las cosas en un mundo noemático. Ni que decir tiene que estamos en pleno dominio de la metodología. Pero Husserl no se va a quedar ahí, quizás nunca estuvo allí, y no se quedó ahí porque entre los noemas hay un rango, un rango esencial. Como se sabe, y lo

digo como todo lo que estoy diciendo en trazos gruesos, el noema tiene varios elementos componentes. Pues bien, uno de ellos son los caracteres de presentación, entre éstos hay uno que es primordial, de primer orden, y el resto derivados. El de primer orden es el componente noemático correspondiente a la percepción. La percepción y su noema completo, lo que podríamos llamar «lo percibido», se caracteriza por ser originario, primordial en relación a todos los demás noemas. Pero justamente, la profundización en el precepto, o en el noema de lo percibido, cambia totalmente la perspectiva metodológica con la que hemos iniciado la presentación de la fenomenología, porque lo que caracteriza a la percepción es la donación en la forma *leibhaftig,* que generalmente traducimos dado «como en persona», pero yo diría que debemos insistir en asumir la palabra literalmente: dado «en su cuerpo» y por el cuerpo/*Leib* del perceptor, por los *Leib* de ambos. Entonces tenemos que analizar la percepción desde sus condiciones de posibilidad de la presencia del propio cuerpo, del propio *Leib*.

Pero recordemos que Ortega había citado el cuerpo vivido, en el ejemplo de cuando yo ando, como un ejemplo de ejecutividad, no de virtualidad. Por eso podríamos decir que el noema perceptivo, como correlato en la percepción, es ejecutivo, ejemplo fundamental de realidad ejecutiva. Por ejemplo, cuando Husserl dice que el noema árbol no se quema, no se puede estar refiriendo al árbol que yo veo o a cuya sombra me cobijo y que obviamente sí se puede quemar, pero entonces ¿qué es lo que no se puede quemar?

Justamente este ejemplo es el que me obliga a considerar en la fenomenología de Husserl una oscilación de la metodología a la ontología. La metodología nos descubre el noema como sentido, pero la segunda nos descubre el noema percibido como algo distinto, en la medida en que el árbol en que me apoyo se quema o se puede quemar. Pero ahí hay que introducir la experiencia humana tal como es, y lo cierto es que el noema árbol, aunque sea percibido, tiene unas prolongaciones hacia el pasado y hacia el futuro que tienen un carácter totalmente distinto, que llevan una serie de horizontes respecto a los cuales no tiene ningún sentido decir que se queman. El árbol en que yo me apoyo se puede quemar, está caliente, frío, vamos a decir que es ejecutivo. Pero esa ejecutividad está enmarcada en líneas de significatividad, hacia el pasado, hacia el futuro, en las diversas direcciones del espacio, que incluso siempre dejarán abierta la posibilidad de la decepción, incluso

en relación a la interpretación del árbol que se puede quemar, porque muy bien pudiera ocurrir que no fuera un árbol, sino un pilar de cemento, del que difícilmente puedo decir que puede arder.

De todas maneras, la experiencia consta de un núcleo de realidad ejecutiva, en la que está directamente implicado mi propio cuerpo, y un horizonte de elementos implicados en ese núcleo ejecutivo que no tienen realidad ejecutiva, sino un carácter meramente intencional. Si utilizamos la diferencia que Husserl formuló en las *Investigaciones lógicas* entre contenidos significativos y contenidos impletivos, el primero sería el impletivo, el segundo, el significativo. Toda percepción está llena de horizontes internos y externos, de elementos no ejecutivos de los cuales además depende el sentido de lo ejecutivo, que de esa manera siempre mantiene cierto grado de apertura.

Sobre el carácter ejecutivo de la percepción, es decir, de implicación del cuerpo vivido, de lo que Husserl llama la carne, el *Leib,* conviene remitirse al capítulo tercero de la sección segunda de las *Ideas II,* y más en concreto, a los parágrafos o incluso mejor al parágrafo 40, en el que Husserl expone la correspondencia de las sensaciones ubiestésicas, es decir, localizadas, con los cambios en las cosas que nos afectan, de manera que hay un engarce entre las cosas que me tocan y los efectos que producen en mi *Leib,* en mi carne. Esa correspondencia sistemática es el punto de «transferencia» entre las cosas y la carne: «Los efectos de los estímulos tienen un sistema» dice Husserl (Hua. IV, 154), es decir, no son aleatorios, se corresponden con la intencionalidad que mencionaba Pilar Fernández Beites del «Si... Entonces». Lo más interesante es que Husserl lo sitúa justo en el sustrato más íntimo que constituye mi carne.[4]

De acuerdo a la denominación de Ortega, eso es realidad ejecutiva, y en terminología de Husserl, eso es la materia, la *hyle,* que se convierte, en la vivencia perceptiva, en el elemento fundamental de los actos ponentes originarios. Ahora bien, ese núcleo material hilético no alcanza demasiado pues está rodeado de horizontes virtuales, de los que depende el sentido mismo de la interpretación que hacemos de lo ejecutivo. Justo esos horizontes virtuales,

4 Ver el comentario del autor a estos parágrafos en «Apuntes para una teoría fenomenológica del cuerpo», en *El cuerpo. Perspectivas Filosóficas* (J. Rivera de Rosales y M.ª del Carmen López, coords.), Madrid, UNED, 2002, pp. 133-164.

lo que se llama intencionalidades implicadas en el rasgo o elemento fuerte ejecutivo, hacen que nuestro mundo sólo pueda ser comprendido correctamente como constituido por dos elementos, que Ortega tan magistralmente había descrito ya en *Meditaciones del Quijote,* la estructura latente y la patente.

Naturalmente, si yo tomo de Husserl el resultado de las descripciones de la fenomenología neutral, tomaré lo noemático como representación, que ha sido la forma en que Føllesdall y Dreyfus entendieron a Husserl, a mi modo de ver, de forma parcial y no acorde con los textos husserlianos.

Quiero añadir que esa constitución de la realidad humana que se descubre desde la fenomenología queda fijada, ampliada, duplicada y, también lo podríamos decir, reconstruida —sin entrar en el carácter de creada y recreada—, por el lenguaje, hablado y escrito, que constituye todo un ámbito virtual en el que vivimos y nos movemos, hasta tal punto de que el mundo humano es un mundo virtual, por ser lingüístico, en definitiva cultural, o como yo no tengo empacho en decir, «Espíritu».

El correlato personal del «Espíritu» en ese sentido son las personas en intersubjetividad. Todo aumento de conexión de las personas trasmitiéndose informaciones, es decir, realidades virtuales, es aumento del intercambio intersubjetivo, que no es sino un proceso creciente desde que el ser humano habita la tierra. Desde la invención de la escritura, mucho más activo, hasta el desarrollo de lo que llamamos la globalización. Y con esto ya paso a la última y brevísima parte.

5. Para una fenomenología de Internet

No se puede abordar una fenomenología de Internet sin el trasfondo que he relatado. Internet es, en sustancia, un fenómeno tecnológico de transmisión de información, de modo reticular, de especial relieve por la posibilidad de llegar instantáneamente a todos los confines de la Tierra. Partiendo de ahí, Internet tendrá que ser analizado tomando como referencia los diversos ámbitos de aprovechamiento de esa disponibilidad de información. En mi ponencia en el Congreso en Morelia sobre *Filosofía de la cultura,* citaba yo al menos cuatro ámbitos diferentes: primero, el del control administrativo; de él ponía como ejemplo de los peligros que podía suponer la película *La red*. El otro ámbito es el del correo electróni-

co y los chats. Para ilustrarlo hablé de la película *You've got mail (Tienes un e-mail).* En este ámbito se enraízan las comunidades virtuales. En tercer lugar tenemos el ámbito de la creación de entornos simulados, que aprovechan, primero, la circunstancia básica de que la vista y el oído no tienen sensaciones localizadas, para convertir Internet en un impresionante medio de distribución de esas informaciones visuales y auditivas; segundo, la posibilidad de utilizar la visión estereoscópica para ver esas imágenes en tres dimensiones, pero para esto ya se necesitan prótesis, es decir, añadidos al cuerpo que conviertan los datos en realidad simulada; y tercero, utilizando más prótesis se puede inducir en su caso la realidad virtual y masiva de la que aquí hemos hablado. Aún voy a citar un cuarto ámbito de Internet, todo el que deriva de la puesta en red de la información, bien dirigida a personas concretas tales como alumnos, por ejemplo en el *E-learning,* incluyendo aquí todo el ámbito de la educación, o bien en general, la utilización de Internet como prensa, personal, local, institucional, etc.

Para hacer una fenomenología de Internet tendríamos que recorrer cada uno de estos ámbitos, sometiendo cada uno de ellos a una inspección fenomenológica, primero estática y luego genética, al menos tomada esta palabra en sentido lato. Si tomamos el correo electrónico, veríamos, primero, que no hay diferencias cualitativas respecto a otros medios de contacto personal a distancia, tales como el correo por carta física y el teléfono. Pero la facilidad, el mínimo coste y la rapidez sin interferir en la vida del otro —como hace el teléfono—, lo convierte en un poderosísimo medio de constitución de relaciones intersubjetivas. Lo mismo, matizando las diferencias, se podría decir del chat, aunque aquí la exigencia de simultaneidad aumenta la conexión pero disminuye las posibilidades. Las comunidades virtuales se basan en este poder, porque el correo electrónico, a través de las listas de distribución, lo permite. Así deberíamos ir analizando cada uno de estos ámbitos, todos los cuales no son sino diversas modalidades de creación de relaciones intersubjetivas basadas en la transmisión e información de manera casi instantánea.

Ahora bien, ¿por qué era necesaria la explicación mía primera? Pues era necesaria para dos cosas fundamentales del análisis fenomenológico de Internet: primero, para «rebajar los humos», podría decir coloquialmente. El mundo nuevo *no inventa la realidad virtual;* ni siquiera inventa la palabra *virtual.* Realidad virtual, imágenes virtuales, eran las del microscopio y

las del telescopio, antes de que sean fijadas en soporte físico. Internet explota técnicamente la realidad virtual que es el mundo humano del sentido y del lenguaje. La llamada Nueva Economía no es ningún misterio pues o es tecnológica, y entonces da de sí lo que da de sí, o es informacional, valiendo en los ámbitos en los que la información es fundamental. Vender libros físicos por Internet tiene escasísimo interés, está bien y se hace, pero no como para alterar las bases de la Vieja Economía editorial. Ahora bien, como lo sustancial del libro es la realidad virtual, el libro electrónico está llamado a representar una profunda revolución editorial.

Segundo, necesitaba lo anterior para llamar la atención de que el mundo humano se constituye desde aquel ámbito de realidad ejecutiva vivida que es mi propia carne. Que la carne es la mediadora de todo contacto, lo que nos da todo en persona, y que, en consecuencia, todos aquellos elementos informativos en que falte la carne, la percepción, serán desde una perspectiva humana limitados. Una intersubjetividad, una relación humana, una comunidad virtual, al no tener implicación de la carne, están limitadas, como lo está la establecida por teléfono o carta.

El modelo de ser humano es el que es y no puede ser otro. Otra cosa es que, basándose en la libertad o en el poder de unos sobre otros, se quiera utilizar las Nuevas Tecnologías para fomentar la existencia de individuos enganchados al ordenador, o que la educación sea sólo por ordenador, o que el disfrute de sexo sea sólo por Internet, es decir, en última instancia solitario. El sexo puede ser, ya lo es, un inmenso negocio, porque aprovecha la red para la pornografía. Pero yo creo que la pornografía en la red no es diferente, sólo mucho más asequible que la de los quioscos.

En resumidas cuentas, la fenomenología nos ha enseñado algunos aspectos fundamentales de Internet, si bien desde su análisis no puede menos de reconocer la enorme contribución de Internet al estrechamiento de lazos intersubjetivos, en definitiva para ampliar el ámbito de la intersubjetividad, al poner a disposición de todo el que se conecta a la red el mundo virtual que cada uno de nosotros lleva consigo, en una enorme medida recibido de los demás y por eso compartido con ellos. Ha habido mucho interés en resaltar esa contribución como una nueva realidad, distorsionándola. Un análisis fenomenológico la sitúa en su lugar, sin ignorarla y dando por supuesto que aún introducirá muchos cambios que deberemos ir evaluando o entendiendo a medida que se vayan consolidando.

LA ACTITUD VIRTUAL. INTENCIONALIDAD, ALTERIDAD Y EXTRAÑAMIENTO

César Moreno (Universidad de Sevilla)

1

Sería difícil poner en duda que uno de los puntos de vista filosóficos fundamentales que pudiera adoptarse con vistas al esclarecimiento de lo que actualmente se denomina *Realidad virtual* pudiera ser la filosofía fenomenológica y, más específicamente, la fenomenología trascendental de Edmund Husserl. En su empeño por desvelar las estructuras y dinamismos de la vida de la conciencia, Husserl fundamentó su fenomenología en las posibilidades del *ser consciente en cuanto tal* —como *vida que experiencia mundo [welterfahrendes Leben]—,* para lo cual hubo de articular un conjunto de estrategias y recursos metodológicos —en muchas ocasiones muy rigurosos— orientados a descubrir precisamente el ser consciente *en cuanto consciente,* prescindiendo *a efectos metodológicos* de los compromisos *mundanos* y *fácticos* del mismo. Lo que a Husserl importaba ante todo no era el vínculo, engarce o correlación entre la conciencia y un *mundo* fáctico (cotidiano, histórico, etc.), sino la conciencia misma y, sobre todo, rescatar a la *Bewusstsein* de cualesquiera interpretaciones *naturalista* y *psicologista* de su ser y de sus rendimientos, pues no se trataba, en absoluto, de escindir e incluso enemistar conciencia y mundo (mundo en general, no mundo *fáctico*), sino de correlacionarlos lo más íntimamente posible. Descartes erró su genial descubrimiento del *cogito* cuando al

reducir la conciencia a acto y contenido *psíquicos,* provocó teóricamente que la conciencia perdiese su *apertura a la trascendencia o hacia la alteridad,* que en la fenomenología es *lo otro que la conciencia* a lo que la conciencia, lejos de ser ajena, o lejos de cerrarse sobre sí contra eso otro, se abre. Pero el error de Descartes fue, hasta cierto punto, comprensible. Tal fue, entre otros, el precio que el autor de *Meditaciones cartesianas* tuvo que pagar por lo que luego Husserl llamará, en el § 46 de *Ideas I,* la «indubitabilidad de la percepción inmanente».[1] Se comprobará que, en este sentido, tanto más esforzado y meticuloso debía ser el intento husserliano por *mantener el rigor de aquella indubitabilidad sin sacrificar la apertura* de la *conciencia,* siendo ello sólo posible si esa apertura quedaba garantizada en cualquier caso ya *desde («dentro» de) la conciencia,* es decir, tornando toda trascendencia, o toda alteridad, como fenomenológicamente *inmanentes* (justamente en sentido *fenomenológico-trascendental*) a *la conciencia-de.* En esta *labor de ampliación de la alteridad* a toda donación en virtud de la inmanencia generada por la intencionalidad es decisivo el papel desempeñado por la fenomenología de Husserl —y que hoy muestra fehacientemente la creciente expansión de la realidad virtual—. Tal era uno de los proyectos de la fenomenología: mantener la percepción inmanente con todos sus derechos y, al mismo tiempo, garantizar la posibilidad de la conciencia para salir fuera de sí *sin abandonarse a sí misma.* Para ello era necesario que la reflexión filosófica consiguiera *situar la trascendencia y la alteridad mucho más acá de donde suele situarla la actitud natural perceptiva,* que se desenvuelve básicamente (lo que, por lo demás, se debe tomar radicalmente en serio) en un mundo físico en el que los objetos, las entidades, los acontecimientos están cargados con una suerte de espesor, casi se diría que de «materialidad», o de «fisicidad», que la realidad virtual se encargará de cuestionar, sugiriendo un giro civilizatorio de grandes proporciones, anunciado, sin embargo, casi *prehistóricamente.*[2] Si en un cierto momento de la recepción del proyecto fenomenológico del análisis del ser consciente *en cuanto tal* pudo pensarse —y en su momento

1 Cf. E. Husserl, *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica* (trad. José Gaos), México-Buenos Aires, FCE, 1985 (1.ª reimpr. de 2.ª ed.), pp. 104-107 (ed. alemana en Den Haag, Martinus Nijhoff, Husserliana III, 1, 1976, pp. 96-99).

2 Cf. H. Rheingold, *Realidad virtual,* Barcelona, Gedisa, 1994, pp. 393-394.

tuvo mucho sentido hacerlo, pues permitió el encuentro esencial entre fenomenología, filosofía existencial y hermenéutica— que ese ser consciente *en cuanto tal* suponía a su vez —a pesar de Husserl— un «reduccionismo» de graves consecuencias, hoy, el desarrollo vertiginoso justamente de la realidad virtual propicia, a nuestro juicio, que deba revisarse el reproche en su momento dirigido a Husserl; por ejemplo, la crítica dirigida a aquella (anteriormente referida) «indubitabilidad de la percepción inmanente» de que hablaba hacia 1913 o, valga otro ejemplo —aunque no se trate de un ejemplo cualquiera—, el reproche al relativo escándalo que podría suponer la *neutralización de la existencia del objeto intencional,* tal como Husserl la defendía en el § 11 de la quinta *investigación lógica,* defensa en la que Husserl se convertía en claro y dignísimo —y radical— heredero de toda una gran corriente de la filosofía clásica y moderna. Pensemos, sin más, en aquellos táleros de que hablaba Kant en su *Crítica de la razón pura* con motivo de la refutación del argumento ontológico. Se recordará que decía Kant que cien táleros reales, existentes, no contienen más esencia que cien táleros posibles. En *Experiencia y juicio,* por ejemplo, dirá Husserl que:

> El objeto simplemente equivale en el habla común a objeto real. *Los objetos no reciben ninguna determinación mediante el predicado «real».* Los objetos reciben determinaciones, esto es, conformes con la experiencia, en actos experienciales; los objetos asentados se determinan en la experiencia o están conscientes determinados así en actos experienciales y son aprehendidos como sujetos en explicaciones y predicaciones de la experiencia, y su determinación (que es experimentada en la experiencia) es la adecuada, etc. El predicado «real» no determina al objeto, sino que dice: no estoy imaginando, no realizo una cuasi-experiencia ni una cuasi-explicación y predicación, y no hablo acerca de ficciones, sino acerca de objetos que están dados conforme a la experiencia.[3]

Lo que significaba aquella *neutralidad existencial* es que el campo de las posibilidades y rendimientos de la conciencia no se encontraría sometido al ámbito de lo fácticamente existente, de modo que, por ejemplo, no sólo este recinto en que me encuentro, o esta silla que percibo como

3 E. Husserl, *Experiencia y juicio. Investigaciones acerca de la genealogía de la lógica* (trad. Jas Reuter), México, UNAM, 1980, p. 332 (ed. alemana en Hamburgo, Felix Meiner, 1985, pp. 363-364).

real y existente, sino cualquier tipo de objetividad —o mejor, de *donación—,* pongamos por caso un «centauro» o una «sirena», pero también «Ulises» y, más aún (más allá de meras objetividades), experiencias tales como el «deslizarse por una montaña rusa» o «visitar el fondo de los mares»... fuesen «objetos» y/o «experiencias» progresivamente menos dependientes, en su *donación intencional,* o incluso en su *significación,* de su acontecimiento fáctico o de su irrealidad (incluso irrealizabilidad práctica) en el ámbito *demasiado estrecho* de lo fácticamente accesible o realizable en este *demasiado restricto* mundo en que se despliega (contingentemente, para la fenomenología más husserliana) nuestra conciencia. En la quinta y sexta investigaciones lógicas, Husserl demostró que la *intencionalidad* —o que toda conciencia es *conciencia de algo,* y de algo que *no es* ella— permitía una noción de *apertura* extremadamente amplia, y que aquello a lo que la conciencia se abre no es únicamente «lo real previamente dado», sino, más radical y sobriamente, *alteridad: lo otro que* la conciencia. *Lo Otro* que la conciencia —y no *contenidos psíquicos*— eran no sólo los molinos de viento para Sancho Panza, sino también, y en principio, no sin menos *derecho intencional,* los gigantes para Don Quijote.[4] Podría decirse, pues, que «lo real» no sería sino *una especie de modo de aparecer esa alteridad intencional para una intencionalidad que no encontraría en lo meramente fáctico-real la única ocasión para apagar su sed de apertura o de trascendencia.* Cuando vemos un cuadro que representa a «un hombre a caballo», la conciencia se dirige a algo otro que ella, en este caso, «hombre a caballo», y cuando en un film asistimos a un «atraco» se trata, en efecto, de un «atraco». Ni el «hombre a caballo» ni el «atraco» dependen, en lo que «son», o en lo que significan, de haber existido o no, del mismo modo que, por ejemplo, no pedimos a los personajes de ficción el *existir de hecho.*[5] La alteridad intencional, el *Etwas* a que se abre intencionalmente la conciencia podría no ser, y no por ello sufriría menoscabo en su *ser-otro* que la conciencia, con su concreción y significación propias. Esta idea es básica y casi uno de los puntos propedéuticos

4 M. de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha,* Primera Parte, cap. VIII.

5 M. Kundera, *El arte de la novela,* Barcelona, Tusquets, 1987; se encontrarán interesantes sugerencias en R. Gullón, *Psicologías del autor y lógicas del personaje,* Madrid, Taurus, 1979.

o de partida de la fenomenología. La *preeminencia de la alteridad frente a la realidad* permitía, por otra parte, esquivar el naturalismo en virtud del cual la relación de conciencia-de debería ser interpretada como un proceso de relación «real» entre una conciencia-mente y *lo extra-mental en sí* (el lenguaje es delator, en este sentido, del modo en que se interpreta en la primera fase de la modernidad aquello a lo que la conciencia se abre, o lo que acoge, o lo que se «traga» —como denunció Sartre en *Una idea fundamental de la fenomenología: la intencionalidad*). Husserl dirá que el objeto intencional no existe ni fuera de la mente ni dentro de ella,[6] es decir, que ni cabe comprenderlo como una especie de *cosa en sí* ajena a la conciencia-de, ni como un contenido psíquico. La intencionalidad significa el *Entre correlacional libre frente a la existencia,*[7] que habría de justificar lo que en *Ideas I* —lo sabe cualquiera de sus lectores— se denomina el verdadero positivismo fenomenológico, cuyo *principio (de todos los principios)* es —por recordarlo— que *«toda intuición en que se da algo originariamente es un fundamento de derecho del conocimiento; que todo lo que se nos brinda originariamente [...] en la «intuición», hay que tomarlo simplemente como se da,* pero *también sólo dentro de los límites en que se da».*[8] El paso siguiente a la afirmación de la *neutralidad existencial* del objeto intencional sería, en *Ideas I,* el de la constatación e investigación ulterior de la *potencia de apertura* que se da en el *noema.*[9] El texto es muy conocido, pero no por ello podríamos dejar de citarlo aquí:

> Supongamos —dice Husserl— que miramos con agrado en un jardín a un manzano en flor, al verde nuevo y fresco del césped, etc. [...]. En tal actitud natural es para nosotros el manzano algo que está ahí en la realidad trascendente del espacio, la percepción, así como el agrado, un estado psíquico que nos pertenece a nosotros, los seres humanos reales en sentido estricto. Entre una y otra realidad, en este sentido, el ser humano real o la percepción real y el manzano real, existen relaciones reales, siempre en el mismo sentido.

---

6 E. Husserl, *Investigaciones lógicas* (trad. M. García Morente y J. Gaos), Madrid, Alianza Editorial, 1985, p. 495 (inv. 5.ª, § 11) (ed. alemana en La Haya, Martinus Nijhoff, Husserliana XIX/1, 1984, p. 387).

7 Cf. E. Husserl, *Problemas fundamentales de la Fenomenología* (ed. de César Moreno y J. San Martín), Madrid, Alianza Editorial, 1994, pp. 61-63, 65 (ed. alemana, en La Haya, Martinus Nijhoff, Husserliana XIII, 1973, pp. 126-128, 130).

8 E. Husserl, *Ideas I,* op. cit., p. 58 (§ 24) (ed. alemana, p. 51).

9 Tal como Husserl despliega sus investigaciones sobre la estructura noético-noemática en el cap. III de la sección III de *Ideas I.*

> En ciertos casos se dice en semejante situación vivencial: la percepción es una «mera alucinación»; lo percibido, este manzano que está ahí delante de nosotros, no existe en la «verdadera realidad». Ahora queda rota la relación real en sentido estricto mentada anteriormente como existente en verdad. Lo único que resta es la percepción, sin que haya ahí nada *de veras* a que se refiera. Ahora pasemos a la actitud fenomenológica. El mundo trascendente queda «colocado entre paréntesis»; practicamos la *epojé* por referencia a su ser *de veras.* Y preguntamos con qué nos encontramos esencialmente en el complejo de vivencias noéticas de la percepción y de la valoración que es el agrado. Con el mundo entero físico y químico ha quedado desconectada la «verdadera» existencia de la relación real en sentido estricto entre percepción y percepto; y, sin embargo, ha quedado, patentemente, como resto una relación entre la percepción y el percepto [...], una relación que viene a darse esencialmente en «pura inmanencia», es decir, puramente sobre la base de la vivencia de percepción.[10]

¿Acaso —nos preguntaremos— la realidad virtual no nos hace más y mejor comprensible lo que Husserl quería decir? Y, sin embargo, a renglón seguido del texto que acabamos de citar, y como si tratara de prevenirse contra los peligros de *hiper-idealismo* que pudiesen rondar a esa afirmación sobre el *potencial de apertura* y la autosuficiencia del noema, Husserl afirma con total claridad lo que podríamos considerar la *proto-diferencia* fundacional de nuestra experiencia de lo real, el *proto-hiato* entre la conciencia y su otro, donde surge la *conciencia de realidad, tal como se da en la actitud natural:*

> «En» la percepción reducida (en la vivencia fenomenológicamente pura) encontramos como imborrablemente inherente a su esencia lo percibido en cuanto tal, expresable como «cosa material», «planta», «árbol», «en flor», etc. Las comillas son patentemente importantes: expresan aquel cambio de signo, la radical modificación respectiva del significado de las palabras. *El árbol pura y simplemente,* la cosa de la naturaleza, es todo menos *esto percibido, el árbol, en cuanto tal,* que es inherente como sentido perceptivo a la percepción, y lo es inseparablemente. El árbol pura y simplemente puede arder, descomponerse en sus elementos químicos, etc. Pero el sentido —el sentido de *esta percepción,* algo necesariamente inherente a su esencia— no puede arder, no tiene elementos químicos, ni fuerzas, ni propiedades reales en sentido estricto.[11]

10 Ib., pp. 214-215 (§ 88) (ed. alemana, pp. 203-204).
11 Ib., p. 216 (§ 89) (ed. alemana, p. 205).

Pero, atención, eso que se da como siendo *radicalmente otro que* el noema es comprendido *de ese modo* por la propia conciencia, de modo que «existente» o «fáctico» también habrían de ser «entrecomillados». Lo que hace la actitud natural y no hace la actitud fenomenológico-trascendental es poner lo entrecomillado fuera de las comillas. Y en esa abstención, en esa retracción, la conciencia (fenomenológicamente interpretada) a la vez se mantiene a sí misma y puede *dejar ser la alteridad, lo otro que ella.* Esto es comprensible si se tiene en cuenta que en la interpretación noemática de la apertura intencional la conciencia *ya se ha desvinculado radicalmente del tema de la realidad en el sentido de la actitud natural,* de modo que la descripción gana una insólita pureza. Se comprende, así pues, que diga Husserl que:

> Es posible que la fenomenología tenga algo que decir, y quizá mucho, también con respecto a las alucinaciones, ilusiones, percepciones engañosas en general.

Aunque añade de inmediato:

> [...] pero es evidente que éstas, aquí, en el papel que desempeñaban en la actitud natural, sucumben a la reducción fenomenológica. Aquí no tenemos que hacer a la percepción, ni a ninguna serie progresiva de percepciones [...] ninguna pregunta como la de si le corresponde algo en «la» realidad.[12]

Y sigue diciendo Husserl:

> Esta realidad tética ya no está para nosotros ahí como sujeto de un juicio. Y, sin embargo, todo sigue, por decirlo así, igual que antes *[Und doch bleibt sozusagen alles beim alten].* También la vivencia de percepción fenomenológicamente reducida es percepción *de* «este manzano en flor, en este jardín, etc.», e igualmente el agrado reducido, agrado por este mismo árbol. Éste no ha perdido ni el más leve matiz de todos los elementos, cualidades, caracteres *con los cuales aparecía en la percepción, era «bello», «seductor», etc., «en» el agrado.*[13]

Tal vez lo que pudiera resultar «escandaloso» en la posición husserliana se concentra precisamente ahí: en el «todo sigue igual que antes» *[Und doch bleibt sozusagen alles beim alten]*-salvo (añadiremos) que no se ejecu-

12 Ib., p. 215 (§ 88) (ed. alemana, p. 204).
13 Ídem.

ten tética, posicional y naturalmente todos esos elementos y cualidades. La pureza de la conciencia pura[14] está a la altura, o no desmerece, de su «inhumanidad».

2

Llegados a este punto, se me permitirá un inciso. Pienso que se estará de acuerdo en admitir que la realidad virtual se enraíza en la experiencia de la simulación de un *como-si-fuese-verdad* con el que inmemorialmente el ser humano se puso y pone en contacto gracias no sólo a la experiencia de lo falso o del error (temas clásicos de la teoría del conocimiento), sino también gracias a la vida onírica (Jean Brun) y la experiencia alucinatoria. Es fácil constatar que en el curso de la vida cotidiana, al despertar reenviamos el contenido de lo soñado a un ámbito de *no-realidad o no-verdad* y que, por lo que se refiere a la alucinación, cuando en un acercamiento más perfecto a la donación tenemos ocasión —si ha lugar— de verificar la alucinación como tal, reenviamos su contenido a un ámbito de falsedad o error. Sueño y alucinación son confrontadas —y en ese ser confrontadas se configuran *diferencialmente* como lo que son— con lo que tenemos por real, concediendo usualmente a lo real el prestigio de una experiencia *en sentido propio,* abierta al mundo, razonable y razonada, intersubjetiva, etc. Lo real nos sirve, de este modo, como patrón, medida y contrapeso de nuestra «experiencia en general», por lo que procuramos instalarnos no sólo en su experiencia, sino, especialmente, en su contenido (fáctico), procuramos *debernos* (a fin de —se dirá— no poner en peligro nuestra «cordura») a nuestro entorno mundano, fáctico, o a nuestra humana circunstancia y atender sus contenidos, como decíamos, así como sus normas, requisitos y exigencias. Y, sin embargo, ninguno de esos contenidos de lo que tenemos por real, ninguna de esas normas o exigencias podrían impedir que la donación inmanente en el sueño o la alucinación gozase del privilegio y tuviese la fuerza de la donación misma (tal sería la fuerza de su intuitividad), y que en el sueño y en la alucinación también se nos abriesen acontecimientos, peripecias, personajes o, en general, un

---

14 Cf., por ejemplo, el epílogo a *Ideas I,* ib., p. 378.

mundo. Pues bien, propiamente la realidad virtual no sólo se enraíza —decíamos— en la experiencia del sueño y la alucinación, sino también en el poder de *convocatoria de lo real* que poseen las imágenes y las palabras, que, como tan bien ya sabemos, producen y transmiten realidades y mundos. Como señaló John Pfeiffer, la realidad virtual nació ya en las cavernas del hombre prehistórico, cuando éste pintaba animales (los convocaba) aprovechando relieves y formas caprichosas de las paredes y techos de la caverna, como queriendo transmitir a la imagen casi una suerte de tridimensionalidad. Y de esos bisontes pintados[15] a los otros, los «reales», fuera de la cueva. La realidad virtual también se enraíza en las palabras, dispuestas siempre a hacer surgir, tanto en su emisión como en su recepción, campos de fenomenalidad. Digo ahora: «Del salón en el ángulo oscuro» (Bécquer) y de inmediato somos transportados a ese salón, al ángulo oscuro, y «vivimos» un momento allí. La realidad virtual, por lo demás, no sólo se enraíza en las experiencias del sueño, la alucinación, las imágenes y las palabras —de cuyo origen hemos perdido el recuerdo—. También se hace fuerte en la relevancia que concedemos a la capacidad de convocatoria de lo real que tienen nuestros deseos y, en un orden más ontológico, la posibilidad, que abre campos de fenomenalidad sin exigir a cambio su fáctico acontecimiento. Finalmente, tanto el sueño y la alucinación como las imágenes y las palabras, los deseos y las posibilidades aparecen vinculadas —en su aparecer como tales (diferencialmente)— por la *ausencia* que en ellas se destaca a posteriori (o de entrada): pero *ausencia de plenitud —diríamos que ausencia de «realidad»*—. Podríamos aducir muchos ejemplos de ese poder de convocatoria de lo real, de esa especie de *atracción* que ejerce la ausencia en demanda de presencia, o de ese deseo-de-realidad[16] que bulle en los apareceres que la facticidad tal vez jamás permitiría *ver* confirmados o hechos realidad. No puedo dejar pasar la oca-

15 Puede resultar de provecho R. Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual,* Barcelona, Anagrama, 1996.

16 Cf. C. Moreno, «Deseo de realidad. Un fragmento (autobiográfico) de mi *Discurso del método*», en el vol. col. *Que piensen ellos,* Madrid, Ópera Prima, 2001, p. 140. Y también «Dinámica de la intuición. Reflexiones sobre la donación fenomenológica y el fin del conocimiento en Husserl (con una incursión en el caso-Chandos)», en *Signo, Intencionalidad, verdad. Estudios de Fenomenología* (Actas del V Congreso Internacional de Fenomenología de la Sociedad Española de Fenomenología, Sevilla, noviembre de 2000), Sevilla, SEFE/Universidad de Sevilla, 2005, pp. 57-70.

sión para recordar las «alucinaciones» (casi emblemáticas) de Alonso Quijano, producidas por palabras que recreaban mundos y daban credibilidad a personajes, aventuras y cuitas que no podían acontecer, o que sólo podrían acontecer —como nos enseñó Cervantes— a cambio del delirio. No puedo dejar pasar la ocasión para recordar las ensoñaciones de Emma Bovary lanzando desafíos demasiado ingenuos y crueles a la estrecha realidad de un mundo rural triste y aburrido, y que Emma Bovary recrea gracias —una vez más— a *mundos hechos con palabras*. Lo que la literatura muestra —y que Milan Kundera nos proponía en *El arte de la novela* tomar como motivo predominante de reflexión— no es únicamente el poder de la ficción, sino también sus riesgos, cuando esa ficción queda libre, a sus anchas, frente a lo que llamamos (intersubjetivamente) «real». Tal vez si la filosofía, como dice Kundera refiriéndose a Husserl y Heidegger, no tomó como referencia de la Modernidad a Cervantes, sino a Descartes,[17] fue porque más que fijar la atención en el poder de la ficción para penetrar en el *mundo de la vida* (Kundera), atisbó los riesgos de la ficción, de lo irreal, de la convocatoria dislocada de las imágenes y las palabras, de la fascinación de los deseos, y prefirió optar por una visión crítica, dubitativa, entregada por completo a las tensiones entre verdad y error, o entre realidad y ensoñación, en que un sujeto podría creerse más obligado pero también menos vulnerable. Si antes he recordado a Alonso Quijano y a Emma Bovary, y he hablado del sueño y la alucinación, de las imágenes y las palabras, de la posibilidad y el deseo, y de la ausencia, no podría dejar pasar la ocasión para recordar uno de los filmes más buñuelescos y geniales de Luis Buñuel, *Ensayo de un crimen* (1955), en libre adaptación de un relato de Rodolfo Usigli, en el que el protagonista, Archibaldo de la Cruz, todo un aspirante a *serial killer* virtual, pretende asesinar sucesivamente a una monja incordiante, a su adúltera esposa o a una conquista poco recatada, sin conseguirlo, a pesar de lo cual, y como quiera que las ha asesinado «mentalmente», ficticiamente, acaba presentándose ante un juez pidiendo ser juzgado y condenado por crímenes que nunca cometió (o quizás sí, en su fantasía), a lo que el juez le responde, entre sorprendido y divertido, y con gesto de condescendencia, que no se condena a nadie por asesinar... *imaginariamente*. Para Archibaldo de la Cruz asesinar sería «ase-

17 M. Kundera, op. cit., pp. 13 y ss.

sinar», tanto si se realiza el asesinato como si no se realiza —un poco como los así llamados «pensamientos impuros»—, pues el acontecer fáctico de lo deseado no tendría tanta relevancia como el contenido mismo del deseo y la poderosa convocatoria de la subjetividad y de lo real que en él tiene lugar, tanto si se culmina como si se frustra su acontecimiento en la facticidad. A fin de cuentas, el personaje de Usigli/Buñuel tal vez podría decir, como Breton *(Primer manifiesto del surrealismo):* «Amada imaginación, lo que más amo de ti es que jamás perdonas»,[18] pues —así interpreto el *dictum* bretoniano— dice-verdad al hacer acontecer al deseo mismo, y un deseo más libre —no sometido a represiones ni supeditado a o constreñido por los rigores y contingencias de la facticidad— y más verdadero que cualquier acontecimiento en medio de lo real-fáctico. Y finalmente, a riesgo de resultar reiterativo,[19] no podría dejar pasar esta (nueva) ocasión para confesar por qué a fin de cuentas un tema como el de la realidad virtual podría suscitar mi propio interés —y algo, por lo menos algo, de mis suspicacias—. Muy brevemente. El caso se remonta a la época en que yo tenía trece o catorce años. Imaginemos a un niño de esa edad, en Huelva, hacia mediados de la década de los setenta. Ocurría que, como todos los años, por la Gran Vía, avenida principal de su ciudad, discurría el desfile de las carretas que se dirigían a la romería del Rocío. Era costumbre en el colegio en que estudiaba dejar unas horas libres para que los alumnos que lo desearan bajasen para asistir a dicho desfile. Recuerdo que nuestro profesor —famoso por sus malos humores (aunque, todo hay que decirlo, también por más de una excelente cualidad pedagógica y por su seriedad)— nos dijo que quienes desearan ver las carretas se pusieran en fila en el pasillo, junto al aula. Algunos de mis compañeros salieron a tal efecto. Acto seguido, al tiempo que se extraía un paquetito de su bolsillo, dijo algo así como —si no me falla la memoria—: «Queríais ver las carretas, ¿no? Pues aquí las tenéis», dicho lo cual mostró a mis compañeros un fajo de postales que reproducían las susodichas carretas rocieras. Nuestro estupor fue, como podrá comprender, de órdago (del que Magritte o Ionesco habrían

18 A. Breton, «Primer manifiesto del surrealismo», en *Manifiestos del surrealismo,* Barcelona, Labor, 1992, p. 19.

19 Este ejemplo ya fue comentado en «Deseo de realidad» y «Dinámica de la intuición». Con este nuevo trabajo se configura, bien visto, una trilogía en torno a lo real y lo virtual.

sacado —no me cabe duda— gran provecho). Por supuesto que de inmediato mis compañeros debieron volver a sus asientos, en clase. Aquel año ninguno pudo ver las carretas. ¿O tal vez las vieron mis compañeros? Explicaba en otra ocasión que nuestra sorpresa (tanto la de quienes salieron al pasillo como la de quienes nos quedamos sentados) fue la de una cruel y a la vez un tanto divertida decepción, por verse defraudadas las expectativas de *ver-realmente* las carretas, no en reproducción fotográfica. Con este ejemplo traté de ejemplificar lo decisiva que es la presencia «en persona» *(leibhaft)* para el proceso del conocimiento tal como lo describe Husserl ya en *Investigaciones lógicas,* en concreto, el deseo de plenificación, de *Erfüllung,* que según Husserl caracteriza a la apertura intencional, y que en el caso de nuestro compromiso con el mundo, busca «realidad», si se me permite decirlo así, del mismo modo que en el caso de la apertura intencional en su vocación de verdad se busca el *cumplimiento del acorde entre mención y donación.* No me entretendré más con este caso. A la edad de trece o catorce años lo real era lo real, y la representación, representación. Las tarjetas postales no pasaban de ser, en su menos-de-ser, o en su semi-ser, un *como-si* de las carretas, pero no eran *las carretas mismas,* sino una especie de «doble» suyo, en manoseado papel cartón.

3

Pues bien —y se habrá de retomar en este punto nuestra cuestión teórica—, ¿habría de temer la fenomenología algo de la realidad virtual? ¿No significa ésta, acaso, un modo de confirmar el punto de vista de la así llamada «inmanencia de la conciencia» —poco importa, en este momento, si asistida protésico-tecnológicamente o no, lo que no pasa de ser un problema accesorio, *psico-técnico*—? No sería, en cualquier caso, tan fácil. Por adelantar una cuestión que nos parece decisiva —formulada a doble banda—, así como Husserl criticó la *interpretación psicologista de la conciencia,* ¿no debiera valorarse que el auge de la realidad virtual comportase el riesgo de una especie de interpretación *tecnomentalista* de la conciencia que sustituyese la inmanencia de los contenidos psíquicos por la inmanencia de un *constructivismo tecnomentalista* capaz de proporcionarnos una *realidad-de-síntesis* que se acoplara sobre las síntesis que articulan la vida de la conciencia en cuanto tal, hasta el punto de que ese acoplamiento redundase en una especie de *encubrimiento* que nos hiciese volver

a olvidar aquella vida de la conciencia «en cuanto tal», o al menos olvidar la *idea* de esa conciencia-en-cuanto-tal? Y por otra parte, ¿no podría sospecharse que así como Husserl denunció en su momento, en *La crisis,* el recubrimiento del mundo de la vida por la ciencia, hoy debiera denunciarse el *recubrimiento de lo real por la realidad virtual,* que estaría propiciando la «despedida de lo real» (en conocida expresión de Jean Baudrillard) y una suerte de apariencia de que cada vez más «vivimos virtualmente», mucho más allá y más profundamente de lo que pudimos llegar a sospechar en nuestro desarrollo evolutivo, mientras la conciencia pudo creer en su apertura «natural» al mundo, sin otra asistencia que la de los sentidos —es decir, sin un apoyo tecnológico a la altura justamente de aquellos que hacen posible la realidad virtual—? De inmediato se observará que junto a los recursos de la *indubitabilidad de la percepción inmanente* y de la *neutralidad existencial* de la objetividad intencional, así como lo que hemos llamado la potencia de apertura del noema o incluso el *principio de todos los principios,* hay, sin embargo, otro gran recurso del pensamiento husserliano que, de mantenerse vigente —lo que muchos hoy pondrían en cuestión, sobre todo para no frenar la siempre creciente hipertrofia de la información y la comunicación—, ocasionaría algún que otro trastorno a la expansión acrítica e hipertrófica de la realidad virtual. Me refiero —y el tema aparece muy pronto en Husserl, ya con absoluta claridad en *Investigaciones lógicas*— a las «cosas mismas», que en Husserl no son únicamente una especie de «contraseña entre fenomenólogos» (lo que a fin de cuentas no tendría demasiada relevancia), sino que suponen —si el análisis husserliano es correcto— todo un *telos inmanente* para la conciencia que «da cuerpo» —si se me permite la expresión— a las «síntesis de cumplimiento» de la vida de la conciencia. Como ya sugerí en «Dinámica de la intuición»,[20] esta dinámica consiste básicamente, para la conciencia, en el tránsito que conduce *desde la significación a la intuición.* Éste es un tema básico que constituye uno de los rasgos más distintivos de la fenomenología husserliana: la aspiración a la presencia, el deseo de intuición y evidencia, que en *Ideas I* aparece fuertemente vinculado con la razón. Ya desde *Investigaciones lógicas,* especialmente en la sexta investigación, pero también en *Ideas I* y en trabajos posteriores de Husserl se aprecia nítidamente una posición de —por así decirlo— descrédito de la

20 Art. cit. supra.

inmanencia de los signos —lo que en su momento atrajo poderosamente la atención de Jacques Derrida—.[21] Así, en *Ideas I* dice Husserl que

> entre *percepción,* de una parte, y *representación simbólica por medio de una imagen* o *simbólica por medio de un signo,* de otra parte, hay una infranqueable diferencia esencial. En estas formas de representación intuimos algo con la conciencia de que es imagen o signo indicador de otra cosa; teniendo en el campo de la intuición lo uno, no nos dirigimos a ello, sino, por el intermedio de un apercibir fundado, a lo otro, lo reproducido por la imagen o indicado por el signo [...]. En los actos de intuición inmediata intuimos un «ello mismo»; sobre las apercepciones propias de estos actos no se erigen apercepciones de orden superior; no se tiene, pues, conciencia de nada de lo cual pudiera funcionar lo intuido como «signo» o «imagen». Y justo por esto se dice que está intuido inmediatamente «ello mismo». En la percepción se halla esto caracterizado todavía de una manera peculiar como «en persona», frente a la modalidad característica del recuerdo, de la libre fantasía, la de lo «flotante en el aire», «representado».[22]

Y más adelante, en el § 52, que

> una «imagen» o un signo remite a algo que está fuera de él, que sería aprehensible «en sí mismo» pasando a otra forma de representación, la de la intuición en que se da algo. Un signo o una «imagen» no «da a conocer» en sí mismo aquello mismo que designa (o de que es «imagen»).[23]

¿Acaso no podría decirse que la confianza fenomenológica en la realidad virtual se quiebra de algún modo ante la exigencia de «ir a las cosas mismas», que en el interior de la inmanencia intencional representa una tensión permanente más allá de imágenes y palabras, siempre en déficit frente a la intuición y la presencia «en persona»? Si la orientación a las cosas mismas se diese y alcanzara en una *inmanencia tecnomental,* ¿qué impediría la proposición *monista* de la virtualidad, de modo que en lugar de pensar la experiencia de-la-virtualidad como algo segregado por la experiencia-de-la-realidad, fuese ésta, la realidad, más bien segregada por aquélla? Lo que hasta ahora teníamos por «real» ¿no debiera comenzar a ser llamado, con mayor propiedad, *virtualidad real*? ¿Quiso, acaso, Husserl

---

21 J. Derrida, *La voz y el fenómeno. Introducción al problema del signo en la fenomenología de Husserl,* Valencia, Pre-Textos, 1985.

22 E. Husserl, *Ideas I,* op. cit., p. 98 (§ 43) (ed. alemana, p. 90).

23 Ib., p. 121 (§ 52) (ed. alemana, p. 112).

defender algo parecido a esa virtualidad real? ¿Es propiamente el campo propicio de la conciencia, o su ambiente por excelencia, la virtualidad? Y, sin embargo, ¿no es ilustrativa la anécdota, narrada por Helmut Plessner, de un Husserl que al salir, bastante irritado, de un curso sobre Fichte, dijo a Fink, señalando con su bastón hacia delante, como si del apuntar intencional se tratara, que lo que él siempre había perseguido era la *realidad*? ¿No peligra esa realidad en la inmanencia no ya sólo psicologista, sino en la inmanencia tecnomentalista propiciada por la inmersión en la realidad virtual? ¿Qué separaría, así pues, a la fenomenología husserliana de la realidad virtual? Pues bien, lo que las separa es que la realidad virtual no repone ciertamente la realidad como facticidad (que no le importa —rasgo que comparte con la fenomelogía—), sino que re-pone la *experiencia* de lo real no en una actitud reflexiva, sino por medio de la *simulación de la actitud natural en un ámbito virtual*. Si es típico de la actitud natural el olvido de los rendimientos de la vida de la conciencia, ahora hay que disimular ese olvido, para lo cual ya *no basta olvidar la conciencia* (éste era propiamente e1 tema husserliano), sino también las *mediaciones tecnomentales de la actitud natural re-puesta.* Se comprende, de este modo, que la actitud virtual elija como su contrincante no directamente la actitud natural, sino el distanciamiento que separa a la actitud natural de todos aquellos gestos, reflexivos, que invitan a pensar que lo que se da «no es realidad» aunque lo parezca. Vencer esa conciencia de diferencia es decisivo al progreso, a la conquista de la actitud natural, que marca el ideal de la tecnología de la realidad virtual. No que «parezca» real, sino que al haberse neutralizado la conciencia del «parecer», éste ceda ante el «aparecer», de modo que creamos estar «en actitud natural» estando propiamente en «actitud virtual», sólo que ignorada. Dice Husserl en el § 74a de *Experiencia y juicio* que:

> *En el enfoque natural no existe por lo pronto (antes de la reflexión) ningún predicado «real», ningún género «realidad».* Sólo cuando imaginamos y pasamos del enfoque de la vida en la fantasía (o sea, de la cuasi-experiencia en todos sus modos) a las realidades dadas y, si al hacerlo, trascendemos la casual fantasía individual y lo imaginado en ella, tomándolos como ejemplo de una fantasía posible en general y de ficciones en general, nos nacen entonces los conceptos de ficción (o, también, fantasía) y, por el otro lado, los conceptos de «experiencia posible en general» y «realidad».[24]

24 E. Husserl, *Experiencia y juicio,* op. cit., p. 329 (§ 74a) (ed. alemana, p. 360).

Por tanto, sin las tensiones imprescindibles en la dialéctica de la vida de la conciencia, el monismo de la virtualidad supondría, desde dentro y acríticamente, algo idéntico a la actitud natural. Lo que viene a aportar la actitud virtual, rescatada de su ignorancia, elevada a la autoconciencia del sujeto de la experiencia, es el *mantenimiento de esa dialéctica,* que es la que *diversifica* en buena medida y *dinamiza* los rendimientos de la conciencia. Comprendida desde la actitud fenomenológica, la actitud virtual, en este sentido estricto, quiere mantener abierta y atenta la diversidad en que fantasía y realidad, por ejemplo, tanto se entremezclan —es cierto— pero también (y desde luego en no pocas ocasiones) se diferencian. La actitud virtual es una especie de —podríamos decirlo con una expresión con apareciencia de técnica— *dispositivo de reconocimiento de virtualidad* que anuncia: *esto es/no es un simulacro,* y que no decide si *de verdad es o no es* un simulacro, sino que *avisa* o *advierte* acerca de la necesidad de *decidir* al respecto. Ciertamente, la predisposición a la activación de esta actitud virtual la posee cualquier sujeto «maduro» y «cuerdo», pero no porque en sentido psicoantropológico ese sujeto maduro no sea ya niño o no esté loco, sino porque *conserva o guarda memoria de esa diferencia,* diferencia contra la que se orienta, en el planteamiento que aquí defendemos, aquella mezcla de simulación e hiperrealidad propia de la realidad virtual. Esta simulación de la actitud natural en contexto virtual exige la colaboración íntima entre simulación (de lo que venimos hablando), y dos reformulaciones de la realidad y el viejo ideal de la adecuación, esto es, la *hiperrealidad* y la *alta fidelidad*.

4

A mi juicio, la realidad virtual se basa en la *interacción entre un sujeto y una trama de dispositivos de hardware y software destinados a provocar una serie de transformaciones en la sensorialidad del sujeto y en sus rendimientos intencionales con vistas a una modificación de sus circunstancias cognitivas, provocando simulacionalmente efectos de interacción bajo la modalidad de un «como-si» la interacción tuviese lugar no entre sujeto y entorno artificial, sino entre conciencia y (lo que llamamos) realidad.* Desde esta perspectiva, la potencia y la eficacia de la interacción dependen de que en su conciencia el sujeto «salte por encima» de los dispositivos técnicos de la interacción, atenúe la relevancia de dichos dispositivos, permanezca indiferente a ellos

o los olvide,[25] orientándose intencionalmente a lo que *se da* gracias a la interacción, o a la *inmanencia virtual de la interacción.* Esto es (dicho de otro modo —tal es la hipótesis de trabajo—): la simulación virtual de la actitud natural será posible, y tendrá tanta mayor relevancia experiencial y eficacia psicológica, en la medida en que se disimule el artefacto (máquina, pero también imagen, palabra, etc.) que posibilita la simulación-de-realidad. El *como-si* propio de la simulación (y que parece restarle peso o consistencia ontológicas y experienciales) quedaría anulado al ser disimulado, y el sujeto viviría la interacción como-si de una *situación original, inmediata,* se tratara, no mediada artificialmente. En su cabina de simulación, el piloto de pruebas debería poder olvidar (¡qué ideal!) que se trata justamente de eso: de una cabina de simulación, es decir, tendría que ser capaz —idealmente— de activar rendimientos de su conciencia casi-en-actitud de «esto no es un simulacro». O dicho de otro modo: los simulacros tienen la necesidad de ser aparentemente negados (disimulados) para ser máximamente eficaces. Aunque en el momento histórico presente del desarrollo de la realidad virtual todavía reste mucho para que se consiga completamente *disimular la simulación,* pienso que esta disimulación es básica —tanto como la simulación— en la *idea* de la realidad virtual, y de hecho nuestro imaginario (especialmente en la así llamada «ciencia ficción») está lleno del éxito inquietante de una realidad virtual que ya no se distinguiera de la realidad. Pues bien, para que la simulación pueda ser disimulada, para que la mediación técnica pueda pasar a un segundo o tercer plano atencionales por parte de la conciencia, es preciso —y dejaré aquí a un lado todas las cuestiones técnicas— *que la donación y el entorno de realidad virtual se presenten como hiperreales.* Aquí ya no se trataría, así pues, de la realidad, sino de su *efecto,* de modo que *lo importante no sería la realidad, sino el efecto de su experiencia* —por lo que ahora se entiende que la hiperrealidad no deba referirse únicamente a lo que tenemos por real-fáctico, sino que pueda referirse a cualesquiera mundos ficcionales—. Tal es, en efecto, uno de los retos de la realidad virtual: *vivir lo virtual como si fuese real, tal como la actitud natural tiene no el defecto, sino el privilegio de vivir,* tener la experiencia-de-realidad incluso en referencia a mundos ficcionales.

---

25 Es cierto que aún vivimos, en tanto época de transición, en una época en la que «el medio es el mensaje», pero cabe suponer (valga la hipótesis) que esta época es transitoria, debiéndose sobre todo a la necesidad que experimentan los medios para «abrirse paso» *no como medios*. El poder absoluto de los medios se vincula a su disimulación absoluta.

Por sus espectaculares proliferación y desgaste exhaustivo, cabría imaginar una situación —creo que ya no hipótetica, sino que comienza a ser verosímil, con lo que parcialmente podríamos describir nuestro mundo contemporáneo— en que las imágenes se hubiesen tornado insuficientes (diríamos que demasiado planas, carentes de profundidad) para dar y abrir mundos, comunicar experiencias, etc. Un poco la conciencia de ese desgaste podría ser el *Esto no es una pipa,* de René Magritte, en la que se afirma la insuficiencia de la imagen. Una pipa es otra cosa, está más allá de su imagen, o no pertenece al orden de las imágenes. Habría, pues, una discontinuidad entre la imagen de una pipa y una pipa-misma que la representación tiende a pasar por alto u olvidar ¡espontáneamente! (contra dicha espontaneidad combate el argumento de Magritte en su conocido cuadro). ¿Por qué lo advierte Magritte? Porque, en efecto, la *vieja condición humana* se complace en afirmar la continuidad máxima entre imagen y realidad, o entre la representación de la imagen y la representación de la realidad; buscando, si podemos decirlo así, que «el corte», el «desfase» o la diferencia fuese mínima, tal vez una sutilísima línea de separación casi invisible —como se muestra en el cuadro *La condición humana*—. Esa condición humana indica que incluso ante imágenes y palabras vivimos fascinados por las *transparencias* de la actitud natural. La tecnología de la realidad virtual sabe, por su parte, que las imágenes conducen fácilmente a las realidades, pero también sabe que las imágenes se desgastan, pierden credibilidad, y que en el fondo Magritte tiene razón al recordarnos que, por ejemplo, la representación de una pipa no es una pipa, para lo cual no hay que proponer (dramático-metafísicamente) «pasar a lo real» (inquietud aún vigente en Magritte), sino que, perdida la referencia dura de lo real y casi divinizado culturalmente el *aparecer* que es un *parecer,* bastaría con perfeccionar las imágenes *hasta que ese paso a lo real se tornara cada vez más innecesario*. Lo idóneo no sería, ya, por ejemplo, *pintar al viejo estilo una pipa,* sino, pongamos por caso, *hacer una pipa holográfica lo más perfecta posible: que pareciese que se podría asir e incluso ser fumada.* Habría, pues, que *disolver al máximo la distancia-crítica,* aquella que aunque afirma el paso a la cosa misma a través de imágenes y palabras, distingue aún entre representación psicológica o tecnomentalista, o psico-técnica, y cosa misma, no ya porque ponga dogmática o unívocamente la cosa misma como esto o aquello, sino porque *viva en la vigilancia por esa tensión,* consciente de que es un privilegio netamente humano —tan completamente decisivo en el proceso de civilización como el poder concedido a la ima-

gen y la palabra— la orientación a las cosas mismas. Esa máxima disolución de la distancia-crítica me parece que es uno de los programas (por no decir «el programa» —y el más inquietante—) de la realidad virtual: conseguir, por medio de la simulación de hiperrealidad en alta fidelidad, lo que sería capaz de *acabar con la distancia de la representación,* esto es, la *inmersión virtual.* Pero, ¿no significa acaso la exigencia de inmersión, cuando se pone al servicio del efecto de hiperrealidad, un requisito para *la nueva adecuación* a lo Real, que ya no se llama —como en la filosofía tradicional, *adaequatio*—, sino (todos lo sabemos), *high fidelity*? La hiperrealidad se debe a la fidelidad, pero a la fidelidad, no a lo real como contenido de facticidad, sino a la *experiencia-de* lo real —por ello los mundos ficcionales tienden, en la realidad virtual, a la hiperrealidad *(es más desafiante hacer lo ficcional hiperreal que hacer hiperreal la realidad)—.* La experiencia virtual debe intentar apropiarse del privilegio hasta ahora reservado a la experiencia de lo real: multisensorialidad, tridimensionalidad, estereofonía, entorno, atmósfera..., pero, sobre todo, más que nada de todo ello: el olvido, la entrega propias de la actitud natural: olvido de la conciencia (ya lo dijimos) y ahora también del *artefactum*. Aquella vieja *adaequatio* entre intelecto y cosa se nos ha convertido en la contemporánea *alta fidelidad,* que no es sólo un problema filosófico-fenomenológico, sino industrial y de consumo. Mientras las copias de copias —tan denostadas por Platón— se presentasen en sus evidentes *defectos* frente al original, lo original o lo real seguirían imponiendo su orden, su seriedad, dictando sus exigencias, digamos metafísicas o aun fenomenológicas. Por ello es necesaria la alta fidelidad en la *mímesis:* que casi todo se parezca lo máximo posible a lo original, a su modelo (¡incluso, al menos en ciertos casos, reproduciendo los defectos propios de lo real!). La grabación contenida en un CD debe parecerse máximamente a la audición en directo *—aún modelo—;* la muñeca hinchable debe parecerse al cuerpo de la Otra, o del Otro, y el poliuretano debe parecerse a la carne y piel humanas *—aún modelos—;* el vuelo del piloto en su cámara de simulación debe parecerse máximamente al vuelo real *—aún modelo—;* las paredes de la cafetería que parecen antiguas, de ladrillo visto, viejo, deben parecerlo máximamente, y las vigas que parecen de madera y antiguas, pero que son sólo de hierro, deben parecer máximamente de madera y antiguas = *aún modelo*. Y he aquí que se confirma lo que todos sabíamos, o al menos sospechábamos: habiendo quedado cada vez más desfondado el *aparecer* (a lo que la fenomenología husserliana también sin duda ha contribuido a su modo), restaba que el *apare-*

cer-sin-fondo, sin-origen, se tornara *parecer,* o por decirlo nietzscheanamente, *que el mundo verdadero se convirtiera en una fábula,* y que el parecer, libre de sus *ataduras-en-origen,* quedase lanzado a la *eficacia de sus efectos,* pero no —que no se nos malinterprete— *efectos-de parecer,* sino, en la irreflexión acrítica propia de la actitud natural, *efectos-de-aparecer,* pues el aparecer, y el aparecer del original, del modelo, de lo real no habría perdido, a pesar de todo, su antiguo prestigio, sino que habría quedado sumido en la *inmanencia de su simulación.*

Pues bien —y era esto lo que quería decir antes de hablar sobre la actitud virtual y el extrañamiento—: reflexionar sobre la realidad virtual debiera conseguir ponernos sobre aviso acerca de esa complacencia en lo virtual. Sólo que en la realidad virtual hay un *deseo* que no lo hay en la conciencia fenomenológico-trascendental: la realidad virtual desea la realidad bajo el efecto de hiperrealidad, mientras que la conciencia husserliana no, siendo por tanto su narcisismo el más humilde, el menos expansivo, pues no pretende lo real en su sentido más duro, propio de la actitud natural.

5

Pues bien, a medio camino entre la actitud natural y la actitud fenomenológico-trascendental, la actitud que podríamos denominar «virtual» supone una suerte de *extrañamiento* —espontáneo o adiestrado— a modo de *propedéutica a la actitud fenomenológica*. El extrañamiento a que me refiero toma como modelo una estrategia elaborada por Brecht con su *Verfremdungseffekt,* preocupado por mantener la distancia frente al poder de fascinación ejercido por la escena para unos espectadores *que tienden demasiado a empatizar con la escena* desentendiéndose de «la realidad». Retomemos, pues, la noción de extrañamiento brechtiana. Lo que pretendía Brecht era el distanciamiento frente a la escena. Pues bien, el extrañamiento significa en la actitud virtual la *conciencia aún-reflexiva acerca de la actitud natural en la inmanencia virtual* que permita al sujeto activar su capacidad de distanciamiento frente a la inmersión natural en la virtualidad. La actitud virtual sería entonces, espontánea o artficialmente, una especie de freno, como un *poder-de-retornar* y, de algún modo, el aguafiestas de la dimensión natural-dionisíaca (efusiva, inmersiva) de la virtualidad. Dicha actitud habría de mantener «a buen recaudo» la virtualidad

—sus efectos, sus dinamismos— para permitir que el contacto con lo real no quede sumido en una ilimitada confusión producto del cierre de lo virtual sobre sí (en que se demostraría su inmenso poder). Decir «Esto no es una pipa» es, por ejemplo, un *Verfremdungseffekt* contra la potencial autonomía de la virtualidad. O como en el caso de la representación del asesinato de Gonzago en *Hamlet*. Lo que Hamlet dice a su tío ante la representación teatral del asesinato: «Envenenan en broma»... es un efecto-de-distanciamiento que provoca que se deje de vivir-en-la-escena (tal es el poder de la ironía, en este caso) para pasar a ser confrontado con lo real —en el caso de la tragedia de Shakespeare, una realidad que confirmaría lo que la escena sugiere «virtualmente»—.

En este sentido, la fenomenología puede seguir siendo pensada, en las tensiones y diferencias a las que se muestra fiel —ante todo por pura decisión de describir— como un decisivo baluarte del *pluralismo* en el seno de nuestra experiencia: preservar espacios, mantener diferencias: dar crédito a la experiencia de la realidad y a la de ficción, a la de la facticidad y a la de la virtualidad, en la medida en que en la voluntad de hiperrealidad simuladora en alta fidelidad propia de la tecnología de la realidad virtual se puede detectar una tentación arriesgada (cuando menos) de lo que podríamos llamar el *monismo de la virtualidad.*

Si a la actitud fenomenológica se le encomienda metodológicamente rescatar a la conciencia de su atadura al mundo fáctico existente y de su vínculo con la actitud natural, que vive del olvido de la conciencia, a la actitud virtual se le debería encomendar, si formase parte de algo parecido a un método, rescatar a la conciencia de la actitud natural propia del tecnomentalismo de la realidad virtual. Las consecuencias pedagógicas serían, en este sentido —a mi entender—, decisivas. La actitud virtual le sustrae a la realidad virtual (de la que por lo demás tanto disfruta y de la que tanto aprende) la energía que le concede la reposición en contexto virtual de la actitud natural. Sólo si se sustrae críticamente esa energía (o dicho de otro modo, *sólo si se enfría en su justo punto la realidad virtual*), se mantendrá la distancia-crítica entre realidad y realidad virtual, que os haría diferenciar, por ejemplo (y se trata de un ejemplo un tanto banal), entre un incendio «de verdad» y un simulacro de incendio, o entre un ataque y su simulacro. Si la realidad y la realidad virtual fuesen gemelas, la actitud virtual sería la encargada de mantener aún la diferencia entre ambas.

6

Y ya para ir concluyendo, quizás sea hora de que nos preguntemos si acaso en estas reflexiones no se estaría entregando a ese placer que casi siempre han encontrado los filósofos en los *fenómenos extremos,* en las hipérboles, precisamente por su carácter *experimental.* La filosofía misma es concebible como una especie de gesto extremo, radical, hiperbólico, del pensamiento, que se aparta claramente de las componendas, términos medios, ir de suyo y mezcolanzas pragmáticas de la vida cotidiana. Pues con la realidad virtual se aprecia, en buena medida, hasta qué punto nos confrontamos especulativamente con un fenómeno «extremo» en el que lo que está en juego no son únicamente nuestras expectativas de dominio, placer o nuestros temores (así, por ejemplo, en el caso de la ciencia-ficción), sino la propia *idea* de realidad virtual y su *telos inmanente.* El riesgo de la realidad virtual estriba en su potencia de fascinación y simulación, capaz de entregar al sujeto, menoscabado en sus capacidades de discriminación, distanciamiento y crítica, para discernir lo real; y nada, por cierto, garantiza absolutamente, para nuestro acomodo y nuestra tranquilidad, que la realidad virtual no pueda ser utilizada por poderes a los que no sólo no preocupe la verdad o lo real, sino ni tan siquiera la felicidad de los individuos. Que cada cual discrimine si las anti-utopías tienen alguna vigencia en su imaginario filosófico o carecen de ella. De la combinación entre simulación, hiperrealidad y alta fidelidad, de la que se ha hablado, se pueden esperar enormes desarrollos que tal vez permitan, en el futuro (cada vez más próximo), que ya no nos importe tanto, por lo menos en cierto sentido, discriminar lo real, entremezclado con rendimientos intencionales, complejos dinamismos de la conciencia, sofisticados —o vulgares— relatos, metáforas olvidadas —y otras muchas nuevas, emergentes...—. Disponemos de la actitud virtual no para negar lo virtual, sino para afirmarlo, *pero manteniéndolo en su diferencia* —tal vez movediza, o en desplazamiento continuo, pero en una diferencia que acredita lo real y lo virtual: lo virtual y su otro, lo real.

Una apostilla, antes de concluir. La actitud virtual debe reconocer la virtualidad a la vez —en el mismo gesto— que velar por el recuerdo de la realidad que vinculamos al *acontecimiento de la facticidad,* y en esa misma anamnesis, la actitud virtual —no la actitud natural— es la que continuamente sopesa y valora el significado de la irrupción de lo real en nuestra

vida. Esa irrupción sólo podría confirmarse propiamente cuando se restableciese el vínculo entre *cogito* y existencia, que Husserl desestabiliza, cuando no tiende a anularlo metodológicamente, y al que la realidad virtual tiende a debilitar en un proceso cultural en que, como diría Gianni Vattimo, no estaría tan mal después de todo perder el sentido de realidad[26] (tan decisivo no sólo para la neurosis, sino también para el equilibrio psíquico —llamémoslo o no «salud»—). Uno de los problemas que recorren la fenomenología de Husserl depende de lo que podríamos llamar la apropiación de la existencia —o de la vida— por el *cogito*. En efecto, para Husserl sigue siendo cierto que *cogito ergo sum* —correctamente comprendido—. Dice Husserl, por ejemplo, que

> tan pronto como dirijo la mirada a la «vida que corre», en su presencia real, y me apreso a mí mismo como el puro sujeto de esta vida [...], digo simple y necesariamente: *existo,* esta vida existe, vivo: *cogito* [*Ich bin,* dieses Leben ist, ich lebe: cogito].[27]

No puedo extenderme sobre ello. En efecto, esa conciencia *pura* husserliana es la conciencia en su «ser absoluto», en su autonomía... incluso diríamos que entregada, o abandonada, a sí misma, o gozándose en sí misma. Como ya expliqué en otro trabajo, esta conciencia no teme morir, no puede siquiera confrontarse con la muerte, y por tanto podría pensarse que no puede tampoco saberse propiamente como vida, aunque sí como vivencia, *Erlebnis.* Tal vez la realidad virtual consiga hacer recordar a la fenomenología que puede haber vivencias cabe el olvido de la mortalidad,

---

26 Cf. G. Vattimo, «Posmoderno: ¿una sociedad transparente?», en el vol. *La sociedad transparente* (ed. Teresa Oñate), Barcelona, Paidós, 1990, pp. 81-83. La idea de Vattimo es tan sugerente como arriesgada. Tras reconocer que «la intensificación de las posibilidades de información sobre la realidad en sus más diversos aspectos vuelve cada vez menos concebible la idea misma de *una* realidad. Quizá se cumple en el mundo de los *mass media* una "profecía" de Nietzsche: el mundo verdadero al final, se convierte en fábula […] ¿Cómo y dónde podríamos acceder a una tal realidad "en sí"? Realidad, para nosotros, es más bien el resultado del entrecruzarse, del "contaminarse" (en el sentido latino) de las múltiples imágenes, interpretaciones y reconstrucciones que compiten entre sí, o que, de cualquier manera, sin coordinación "central" alguna, distribuyen los *media*». Y un poco más adelante (p. 83): «De modo que, si por el multiplicarse de las imágenes del mundo perdemos, como se suele decir, el "sentido de la realidad", quizá no sea ésta, después de todo, una gran pérdida».

27 E. Husserl, *Ideas I,* op. cit., p. 105 (§ 46) (ed. alemana, p. 97).

pero que no puede haber propiamente vida en el olvido de la muerte. Podrá comprenderse entonces que la realidad virtual, que olvida la muerte tanto como lo hace la conciencia, podrá tal vez hacernos vivenciar más y mejor —en el horizonte, incluso, de una industria de la realidad—, pero lejos de darnos más vida, quizás nos reste vida, nos haga vivir-menos, un des-vivir. La realidad virtual quizás nos convierta un poco —no sé si la imagen será del todo adecuada— en fantasmas, medio muertos, medio vivos. Al ponernos la actitud virtual frente a lo virtual como tal, y en el mismo gesto recordarnos su Otro, lo real, aunque eso real no supiésemos bien a dónde ir a buscarlo, la actitud virtual alía lo real y la muerte. En cierto modo la virtualización del mundo es otra prueba de la huida del sujeto humano ante la muerte, pues ninguna muerte es virtual, al menos esa muerte que —como sabemos— tan en serio solemos tomarnos. La actitud virtual se pone al servicio no meramente de las vivencias del sujeto «inmortal», sino al servicio de la vida del sujeto mortal *(estoy «vivo» porque puedo morir),* cuando le recuerda que su vida no es un simulacro y que en ella —en la vida, no sólo en las vivencias— se juega la vida misma. La única pregunta que propiamente le importaría responder a la actitud virtual es, ante el riesgo de muerte, la de *si-estoy-vivo,* la única vivencia que preside a la actitud virtual es la *super-vivencia* del sabernos mortales. Super-vivencia no de un sobre-vivir más allá del vivir, sino super-vivencia de la sabiduría de nuestra mortalidad que provoca y convoca el valor mismo de la vida. La actitud virtual nos recordará que la única experiencia que no podremos consumir (quería decir, realizar) será la de estar-muertos. Y en esa herida en el orgullo de la *posibilidad ilimitada* de lo virtual, la huida hacia adelante de lo real allende lo real de nuestras vidas: lo real de las vidas de Otros, en el Reality-Show, lo Real-distante de un Mundo telediariamente devastado, lo Real de los mundos ficcionales, y lo Real-Virtual. Por qué no probar —entre tantas posibilidades como parece que se nos brindan— si tal vez un día, de tan virtuales que hubiésemos podido llegar a ser, la muerte quizás se olvidara de nosotros porque tuviésemos conciencia del *efecto de estar vivos,* estando ya muertos (qué ilusionismo). Creo —y termino— que he avanzado poco desde aquel filósofo *amigo de la muerte* en el *Fedón* platónico. Pero este otro amigo de la Muerte no busca —al menos aún— contemplar ideas en una suerte de ultratumba, sino *no perder lo real,* mantenerse, a fin de cuentas, aún un paso más acá de las copias de las copias. No perder lo real —digo—, ni, en la medida de lo posible, la cabeza.

EL DOBLE DE REALIDAD

José A. Marín-Casanova (Universidad de Sevilla)

Preguntado Baudelaire por su lugar preferido para vivir, contestó que «en cualquier parte fuera del mundo». Pese a todo su afán de distinción, el poeta *dandy* estaba respondiendo quizá al ansia más normal, pues todos nos pasamos la vida negando el mundo presente, buscándole un duplicado, activando la virtud mágica de hacer desaparecer la realidad para hacer aparecer un doble de la realidad: el doble de realidad. Se trata siempre de algo imaginario, de algo en principio irreal o fantasmagórico, pero de innegables efectos reales, tan reales que son los que constituyen nuestra específica realidad. Cierto es que nos especificamos apoyándonos constantemente en realidades que tienen la extraña suerte de ser autotrascendentes, de no referirse nunca a ellas mismas, sino siempre a otras. Es ésta la condición de las imágenes, las realidades cuyo ser estriba en presentarnos en todo momento otra realidad distinta de sí. Y la cosa es que no nos podemos imaginar sin imágenes. Fuimos hechos a imagen de...

Es este sentido de ser «a imagen de», de no ser sino semejanza encarnada, el que aquí se quiere explorar, y así comprobar si no será que lo virtual, lejos de sernos ajeno, nos acompaña desde la percepción misma pasando por el pensamiento más imaginario, el mito oracular, como el más abstracto, la metafísica, hasta llegar a la así llamada «realidad virtual». De este recorrido se llegará a la paradoja de que nuestra realidad siempre es virtual y de que la realidad virtual *stricto sensu* sólo es la corona de nuestra condición transfiguradora e inevitablemente duplicadora de la realidad, de nuestra replicante metaforicidad. Es nuestra metáfora visible.

Ahora bien, esa metáfora visible es máxima realización de un aspecto del ideal clásico del *mathema,* en tanto que la realidad virtual es un producto totalmente computacional, numérico, digital, un mundo de plena inteligibilidad, donde todo responde a *ta mathemata,* esto es, un mundo de cosas anticipadas. Sin embargo, a diferencia del anhelo griego, se trata de un mundo completamente artificial donde el ser ya no se identifica con la naturaleza ni la naturaleza resulta vinculante. Esto sólo es posible cuando el pensamiento religioso introduce la idea de Creación, pues ésta comporta una cuña, la *voluntad,* que empieza a separar al ser de la naturaleza. La realidad al ser creada deja de ser natural sin más. Y luego esa voluntad se hará humana y la realidad, artificial, y el hombre, virtual, hasta irrealizarse todo en una atmósfera como de ensueño.

I

Pero despertemos empezando por lo más elemental, por la presencia más básica de lo virtual en lo humano. Empecemos por la percepción. Su fenomenología nos muestra no que la percepción sea aparte de la sensación, pero sí que se anticipa a los sentidos como busca de sentido, de un sentido discriminador de sensaciones. Las sensaciones no se dan sueltas y aisladas, sino en una trama, la mirada es holística. La percepción humana es, originalmente y en toda la pureza etimológica de la palabra, *pan-orámica,* visión total. Y es precisamente el hecho de que percibamos en panorama el que nos permite hablar de una virtualidad ya en la percepción. El panorama decide los estímulos sensoriales que percibimos, les da una orientación perceptiva. En lugar de la inmediatez sensitiva hay mediatez perceptiva. La percepción hace surgir el sentido de la inmediatez a partir del futuro, que no es inmediato. En la percepción se da esa virtualidad que confiere sentido a los sentidos.

Así la percepción aparece como «acción simbólica». Más allá de la inmediatez sensible, la percepción ve el futuro potencial de lo que está presente y este «más allá» que vuelve a ver lo presente desde el futuro viene señalado por símbolos, el sím-bolo *(syn-bállein)* conecta el antes y el después, el futuro y el presente, que integran la percepción. Ahora bien, el símbolo no es natural, sino artificio exonerador de la naturaleza. El que la percepción sea simbólica manifiesta la artificialidad de la percepción. En lo que irreflexivamente nos puede parecer tan natural, topamos con la técnica.

La percepción es técnica. La selección de la oferta indiscriminada de estímulos sensoriales y la dotación de sentido a partir de la proyección del futuro como respuesta al interés promotor de la mirada hacen de la percepción un artificio. La percepción en el mismo momento en que se da comporta un movimiento virtual que relega lo inmediatamente visible al futuro posible. Esta relegación se sustancia por medio del símbolo. La remisión de lo efectivo presente a lo posible venidero es una exoneración motora por la que no es que la percepción se dé junto con la facultad cinética, sino en lugar de la misma. La percepción es facultad sustitutiva de la motriz y, por tanto, simbólica; como símbolo, nos ahorra, automatizando nuestro comportamiento, movimientos. Con esa previsión podemos seguir extendiendo la conducta simbólica, engrosando el ahorro, lo que supone el mayor dominio de la realidad inmediata.

Aquí el símbolo cae enteramente en la jurisdicción del concepto platónico de *ta mathemata,* en la acepción matemática de las cosas anticipadas. La exoneración simbólica con sus esquemas procedentes del hábito anticipa «matemáticamente» la resistencia de la realidad y amplía nuestro mundo. Este control de la reacción de lo inmediato es la proyectualidad que redefine constantemente el campo visual donde se constituye el sentido de las cosas. El sentido nunca se recibe, sino que se da: la recepción de sentido es imposible, toda vez que el hombre nunca ha habitado en la naturaleza, sino siempre y sólo en el mundo que su percepción ha construido.

Y de ese mundo «todo lo que sé —afirma Merleau-Ponty— incluso mediante la ciencia lo sé a partir de una percepción mía o de una experiencia del mundo sin la cual los mismos símbolos de la ciencia no significarían nada». Si a esas palabras les damos un enfoque desembarazado de nuestras adherencias intelectualistas podemos sostener, por un lado, que los símbolos no significan nada y que, por otro, la misma ciencia se puede considerar como una amplificación del simbolismo de la percepción. Como técnica perceptiva el símbolo de antemano no aporta una significación, sino una acción. El símbolo anticipa una conducta, es un esquema para tratar con cosas, éstas están a disposición para todos los significados, expuestas a la anticipación de las acciones futuras. Los símbolos albergan ese movimiento virtual de las cosas de conexión de lo ya logrado con lo por lograr, conectando en el presente su pasado con su futuro, les atribuyen un significado, pero ellos de suyo no significan, sino que programan una actuación.

Que el símbolo no sea significado sino acción también nos va a permitir atisbar con orientación pragmática las teorías científicas. Sencillamente lo que en el ámbito perceptivo cumple el símbolo lo cumple en el ámbito intelectual la hipótesis científica. Ya el mismo Descartes destacó que la ciencia no puede partir de las observaciones de la naturaleza, sino que ha de anticiparle a ésta su esquema hipotético; y Kant avanzando en este carácter matemático o anticipador de la nueva ciencia añade que la razón ve sólo lo que ella produce según su propio diseño. Sólo que a diferencia de Descartes, «no debemos preguntarnos si percibimos verdaderamente el mundo, sino que debemos decir: el mundo es lo que percibimos». Bajo este enfoque las propias hipótesis ingredientes de las teorías científicas aparecen como abreviaturas muy complejas de acción, como esquemas simbólicos o técnicas que exoneran del tumulto indiscriminado de las sensaciones anticipando la reacción de la naturaleza, como «máquinas de calcular».

Ahora bien, el hecho de que la misma ciencia pueda considerarse como potenciación o redoblamiento de la virtualidad perceptiva no está reñido con la objetividad de su conocimiento. La ciencia es virtual y es objetiva. Es más: la objetividad es característica central de la virtualidad científica. Claro que para pensar así antes hay que haber desprendido la noción de objetividad de la cosa. La objetividad de algo reside en su ser para nosotros. Si la cosa es objetiva es porque un sujeto la tiene sujeta. Inserta así simbólicamente en un entramado de relaciones, revela su potencialidad, todo aquello que virtualmente es. Ante un sujeto frente al que está la cosa, ésta, así objeto, reenvía de lo real a lo posible, extiende su disponibilidad de lo real a lo virtual. Es en la disponibilidad de la cosa en cuanto a su significado, a su empleo por uno o por cualquiera, donde reside su más básica objetividad. Lo que *se* puede hacer con una cosa es su objetividad. Y justamente quien tiene en cuenta la disponibilidad del significado de las cosas, su virtualidad objetiva, y emplea su potencia virtualmente percibida es la técnica.

II

La técnica no es consecutiva al hombre, sino constitutiva de él, se halla a la base de la «combinación dramática de dos seres heterogéneos,

hombre y mundo», es previa a toda teoría, el hombre es antes, y más, *faber* que *sapiens,* hasta el punto de que no hay hombre sin técnica, de que, ajeno a la naturaleza, tiene que imponerle una reforma, tiene que esforzarse por hacer que haya algo que aún no hay. El esfuerzo de reformar la naturaleza para ahorrar esfuerzo es precisamente la técnica. Pero toda esta reconocible paráfrasis de Ortega lo que está indicando es la invalidez congénita del hombre que ha de ser suplementada con la «gigantesca ortopedia» de la técnica, una invalidez que lo lleva al retiro de la realidad y a la secreción de un mundo imaginario. Del ensimismamiento al que le obliga una realidad natural adversa sale una alteración virtual que es obra y faena nuestra. Al hombre no le es dado ningún mundo ya determinado, tiene que inventarlo.

La consecuencia del enigma de la realidad no es la busca arqueológica, no es la detección de un *arjé,* la retroyección al pasado, sino la proyección del futuro, frente a la contravoluntad que representa siempre la realidad, donde el humano no es nada, Ortega prefiere la voluntad de imaginación, donde el humano puede aventurarse a ser todo. Así, cuando se sale del ensimismamiento se sale a la realidad pero alterado, con anticipación pronóstica, pertrechado de técnica realidad virtual, mirando desde dentro: «Y esto es lo sorprendente [...]: que el hombre se encuentra existiendo por partida doble [...] Esta segunda existencia es [...] "imaginaria", pero nótese que el tener una existencia imaginaria pertenece como tal a su absoluta realidad».

III

Por eso hay que hablar del doble de realidad, de lo real y su doble. Pero el doble o es real o no es. Y si el doble es real entonces lo doblado no es real. Nuestra tradición metafísica ha girado continuamente sobre el eje de la duplicación, otorgando toda la realidad al doble de la realidad que ya no es realidad, pues la realidad es una y no doble. Quedó así desdoblada la realidad entre una realidad real y una realidad aparente o pseudorrealidad: la realidad virtual.

Ese desdoble no lo podemos considerar, sin embargo, ni real ni aparente. El dualismo metafísico básico no es falso ni verdadero; ya su negación a la fuerza habría de ser dualista. La dualidad real/virtual antes que

ser decretada real o virtual a su vez lo que es es inútil. Es efecto de lo que hoy se llama «realidad virtual» el tornar obsoleta la distinción, pero responde a una necesidad de ilusión que no está ausente en ninguna forma de humanidad conocida, actual o pretérita.

La ilusión expresa el rechazo de lo real. El rechazo hay que verlo tanto en el sentido objetivo como en el subjetivo del genitivo. De hecho hace un momento, cuando se hacía referencia a Ortega, asistíamos ya al doble rechazo: la realidad, entendida como lo que naturalmente hay, nos rechaza y nosotros respondemos a ese rechazo natural rechazando la realidad. Rosset, a quien seguimos aquí, ha estudiado magistralmente este fenómeno del rechazo, aunque sólo desde el punto de vista objetivo. «Lo real generalmente sólo se admite bajo ciertas condiciones y sólo hasta cierto punto.» Ahora bien, lo real se impone, pues lo suyo es la propia imposición, su insoslayabilidad, y ante esa imposición recurrimos a la ilusión, sin que ese recurso implique el rechazo explícito de lo real. Nuestro rechazo de lo real antes que en una negación se sustancia como desplazamiento de lo real. Nos llevamos la realidad a otra parte. Ahí reside la ilusión en que nos instalamos, en el cambio de lugar de lo real y en nuestra consiguiente asimilación al doble de nosotros mismos deparado por esa otra realidad.

La fragilidad de la capacidad humana para tolerar la realidad y aceptar sin reservas la imperiosa prerrogativa de la realidad tiene un exponente ya en el oráculo. La ilusión oracular consiste en el desdoblamiento fantasmal del acontecimiento para protegerse de la realidad vaticinada, el destino del doble es el fracaso al no poderse esquivar lo real, que para sorpresa del iluso siempre termina teniendo razón: es el propio intento de deshacerse del acontecimiento temido lo que lo constituye. No hay escapatoria, porque no hay doble real. Lo virtual, la proyección anticipante del simbolismo oracular, era lo real.

En la ilusión metafísica lo que se desdobla ya no es el acontecimiento, sino el mundo mismo. La metafísica distingue siempre entre un «aquí» y «otra parte», con la particularidad de que el «sentido» de lo real no se encuentra aquí, sino en otra parte. Hay, por así decir, una realidad citerior y una realidad ulterior que otorga su realidad a la citerior, doblándola. O como también se puede formular, el aquí es un doble, un engañoso remedo de la otra parte. La «imagen» metafísica consiste en presentar bajo las apariencias percibidas, las falsas apariencias, la apariencia verdadera, que

no es apariencia, porque es la realidad misma, de la que el aquí es apariencia. Estamos ante una reiteración donde lo otro ocupa el lugar de lo real y este mundo ocupa el lugar del doble, esta estructura es como la oracular. El deseo de la inmediatez de la realidad es tan fuerte que se termina privando de realidad a lo inmediato. El resultado es una constante decepción pues el aquí es incapaz de doblar a la otra parte, y esta imposibilidad del doble demuestra paradójicamente que este mundo de aquí no es más que un doble, más exactamente, un doble malo, una duplicación falsificada. Posiblemente la fantasía de establecer un mundo real frente al mundo de la inmediatez sea indesligable del hecho de que el mundo supuestamente inmediato nunca nos es suficientemente inmediato. Se inventa entonces un mundo inmediatamente real que es el real frente al que el mundo realmente inmediato es virtual. El deseo de realidad queda entonces necesariamente insatisfecho. Claro que el deseo no desea satisfacción. El deseo desea deseo.

También se puede hablar de una ilusión psicológica, del doble del hombre. Lo que nos ocurre con los acontecimientos o con el mundo se repite con el yo. La angustia de no ser sí mismo o el terror de no ser uno mismo quien creía ser o peor aún de no ser nada llevan al rechazo del único y al consiguiente abrazo del doble. Así, el pánico a no ser más que mera sombra y espuma termina dejándonos a menudo en sombra y espuma.

IV

Ahora bien, si se ha insistido tanto en la ilusión no es porque pretendamos presentar una alternativa que nos saque del error, no se trata de desilusionar a nadie, cosa además imposible cuando no ya la ilusión es real, sino lo real, ilusión. La ilusión más que con el error tiene que ver con el deseo. Y el deseo, como el dolor o el placer, no es verdadero o falso, simplemente es o no es. Los deseos se producen, se tienen, se manifiestan, se reprimen, se aplacan, se satisfacen o no (lo que es más frecuente), se reavivan (siempre), etcétera. Pero no se verifican o se falsean, como sí, por el contrario, los medios dispuestos para su realización. El deseo no es susceptible de control epistemológico. Ni siquiera el deseo al que responde la ilusión antes vista, el deseo de realidad.

Ese deseo, del que tenemos constancia fenomenológica, que sin cuestión lo hay, ese deseo real es el que lleva a las proyecciones fantásticas que constituyen nuestro mundo, un mundo que no se puede juzgar más o menos verdadero, un mundo del que habría que decir que siempre es verdadero, o sencillamente que está más allá de la distinción entre verdadero o falso. Y es que nuestro mundo real siempre es un mundo virtual. Si las ilusiones no son verdaderas o falsas no se puede tratar de hacer real lo que según esas ilusiones es meramente virtual, que lo real se revele como virtual no significa hacer de lo virtual el criterio de verdad. Más bien se trata de percatarse de que la misma distinción entre real y virtual no es absoluta, sino *interna* a un mundo, un mundo siempre fantástico, configurado por nuestra real fantasía. Cabe elección entre fantasías, pero no la hay entre fantasear o no.

Ahora bien, para considerar al hombre «animal fantástico», «novelista de sí mismo», es menester situarse más allá de la ingenua contraposición entre natural y artificial, entre descubrir e inventar y, en último término, entre realidad y virtualidad. Y ese situarse más allá requiere a su vez una desviación respecto del concepto griego clásico de naturaleza, un viraje que se fue abriendo camino —un camino que recorreremos de la mano de Blumenberg y Tatarkiewicz— en la encrucijada de Atenas con Jerusalén.

V

Antes de concebirse la *Creación,* la naturaleza era una realidad eterna, un fondo eidético fijo, respecto de la cual en el comportamiento tanto teórico como práctico sólo cabía la imitación. Lo que es sólo viene de lo que es, de modo que cualquier producción artificial, cualquier labor mediada por la técnica, era religada a la estructura cósmica fundamental. Necesariamente una obra no puede ser más que repetición de una naturaleza que es el compendio de todo lo que es posible. Sólo es posible lo que ya es real y el cosmos es la totalidad de lo que ya es real y posible. Todo lo posible ya está ahí y a la obra humana no le queda nada por realizar: las ideas preforman lo que puede hacerse y cómo debe hacerse. Las ideas aportan el fundamento, la referencia al ser, la vinculabilidad al obrar humano. El hombre no puede enriquecer lo real, en su obra no ocurre nada, nada fundamental.

He ahí el origen del tópico «ars imitatur naturam», que el mismo Aristóteles irradió: el arte, tanto lo artístico como lo artificial, no puede hacer sino lo que la «autotécnica» de la naturaleza haría en su lugar, algo, por lo demás, siempre vicario. No hay *originalidad* humana: la obra tecnoestética tiene un sentido siempre de *remitente,* donde la voluntad humana no cuenta nada, pues el hombre no puede añadir nada a lo que ya es, no puede ni querer ni hacer ningún aporte esencial. La mímesis con la Estoa ve apuntalada su cimentación metafísica cuando eleva a rango teológico los rasgos de totalidad y perfección del cosmos. La homogeneidad entre naturaleza y arte, su identidad estructural, se ve reforzada con una teleología que asciende al hombre en el escalafón cósmico, pues la naturaleza está planeada con miras al hombre y la obra humana realiza esa disposición. De modo que la técnica casi resulta sancionada religiosamente y se desdibuja completamente por subsunción la línea divisoria entre lo natural y lo artificial.

Esa línea volverá a trazarse a partir del concepto de Creación, aunque no de forma exclusiva ni inmediata. De entrada, con esa noción teológica efectivamente se baja la barrera que separa a la naturaleza como criatura divina del arte/técnica como criatura humana. En la Patrística (estos datos y los siguientes los tomamos de la erudición de Blumenberg) se aprecia una inquina contra el *ars,* cuyo abanderado es Tertuliano, basada en que Dios no encuentra placer en nada que Él no haya hecho, pues lo que no viene de Dios tiene que proceder de su adversario, entiéndase el demonio. Si el Creador hubiese querido que las ropas fuesen de color habría creado ovejas de colores. Es ésta una satanización de lo artificial recurrente a lo largo de la historia, una tecnofobia que lleva al extremo la infravaloración clásica de lo práctico y lo técnico, cuyo exponente mayor acaso sea el *dictum* de Séneca «non desiderabis artifices, si sequere naturam». Los Padres de la Iglesia que ven en el asomo de artificio no ya un desvío sino incluso un extravío de lo natural están reiterando lo que el pagano cordobés manifestaba en su polémica con Poseidonio. Si bien desde una matriz también teleológica, Séneca rechaza la *imitatatio,* pues es consciente de cómo sólo la soberbia contra la *providentia* puede valorar el lujo de la técnica: la transición de la naturaleza al *ars* no es legítima. Es como si el preceptor de Nerón hubiese intuido el peligro que el fuego de artificio alimentaba contra el ideal teórico y hubiese contemplado espantado cómo en la voluntad del trabajo técnico anida el rasgo más característicamente humano. Séne-

ca simboliza por antonomasia el temor de que el ser ya no se reduzca a naturaleza y de que ésta así pierda su carácter vinculante.

Volver a señalar la radical distinción de lo artificial respecto de lo natural, como ilustra el caso de Séneca, no fue exclusivo de la noción cristiana de Creación. Tampoco inmediato a ella. Incluso en un principio la plenitud esencial y el carácter vinculante de la naturaleza se vieron robustecidos cuando San Agustín toma como modelo del Dios Creador el *mundus intelligibilis* platónico. Agustín, como buen griego, no piensa en la infinitud como atributo divino, la volición que resuelve la Creación es referida a la totalidad definida del único cosmos de ideas. Lo fáctico se refiere al hecho de *que* haya creación, pero no al hecho de *qué* haya. Como la omnipotencia divina no se asocia a la infinitud sigue la congruencia entre ser y naturaleza, el Creador decide que haya naturaleza, pero tras la decisión la naturaleza que hay no es decidida, ya no puede producirse ninguna originalidad esencial. Al no cuestionarse la necesidad del mundo dado como exhaustiva realización de lo posible, se vigoriza también como *voluntad* del Creador el carácter vinculante de la naturaleza.

Sin embargo, la introducción del factor volitivo que trajo consigo el concepto de Creación, la fundamentación del carácter vinculante de la naturaleza en un decreto de la voluntad divina, va a tener consecuencias ontológicas importantísimas, cuyo índice supremo es la actual facticidad y falta de plenitud de la naturaleza, que abre un campo de posibilidades para lo «artificial» como el que la realidad virtual, en el sentido restringido del término, tan fructíferamente cultiva, al incorporar al ser los frutos que no da de suyo la naturaleza, los frutos de la técnica.

VI

La hoy denominada realidad virtual se ampara en un imaginario colectivo que pudo constituirse a partir de ciertos efectos impremeditados de la inidentidad entre ser y naturaleza. El mecanismo intelectual de la realidad virtual tiene componentes que son piezas sueltas dejadas por la noción teológica de Creación. El cambio de concepción de la naturaleza ya no como orden inmutable de un eterno presente, como tierra de habitación, a la naturaleza como fruto de la voluntad creadora de un supremo

artífice, como tierra de dominio en un tiempo que es proyección por venir, tiene como una de sus consecuencias imprevistas a la realidad virtual en su actual sentido restringido.

Efectivamente, tarde o temprano, la resolución de la voluntad creadora no iba a afectar sólo a que el mundo sea, sino a qué sea el mundo. Cuando Tertuliano demonizaba el oficio de tintor preservaba la plenitud de la naturaleza, de manera que Dios no habría creado lo no querido ni querido lo no creado, pero justamente ahí se abría para la posterioridad que se cuestionase la posibilidad de ser no representada en la naturaleza, la existencia incontrovertible de una serie de posibilidades no queridas podía dar lugar al interés y a la curiosidad por su realización... Y ello, sobre todo, a partir del momento (allá por el siglo XI) en que la omnipotencia del Creador se haga infinita, cuando se constate el alcance lógico de la posibilidad, cuando racional signifique simplemente no contradictorio, pues entonces el cosmos finito ya no podrá agotar todas las posibilidades del ser. Al revés: si es posible todo lo que se puede pensar sin contradicción, se podrán pensar infinitos mundos posibles. Incluso habrá quien sueñe con realizar alguno... Qué sea el mundo se verá como acto de decisión primero divina, y luego humana...

Una vez que se considera el contenido del mundo como algo hecho, como *factum,* pues «Dios puede crear muchas cosas que Él no quiere crear», como dijo Ockham, se va a hacer posible a la larga, en definitiva, la ubicación de lo originariamente humano en lo por hacer, en el ámbito de lo no realizado, de lo no llenado con lo fáctico, de lo nuevo, de lo nunca visto en la naturaleza. La incongruencia entre ser y naturaleza tiene como consecuencia posible la apertura del ámbito de la originalidad creadora. Y ése es el caso, por excelencia, de Nicolás de Cusa cuando exclama «Coclear extra mentis nostrae idem non habet exemplar». Aquí emerge el *pathos* del hombre como creador original y su ruptura con el principio de imitación en la persona de un técnico: el humano que fabrica una cuchara no mira ya a la naturaleza, sino al mundo de las cosas surgido, *humana arte,* de su mirada virtual. Ciento once años después, en 1561, Scaligero habla del poeta capaz de fundar, como *alter deus, alteram naturam*. Bodmer en 1740 habla de imitación, sí, pero del mundo posible antes que del efectivo. Y es que la naturaleza terminará haciéndose odiosa, como en Franz Marc, o convirtiéndose en una hipótesis, como en Raoul Dufy. Y para

Breton lo que no es ya es igual de *intense* que lo que es, del mismo modo que para Klee este mundo no es el único de todos los mundos, pues, más que de realidad hay que hablar, con Schrödinger, de propensiones de realidad. Y ello porque el fantasma de los infinitos mundos posibles se reencarna cuando todos los fenómenos se empiezan a mostrar producibles y reproducibles. La técnica que ha ido cambiando y recambiando constantemente el mundo ha hecho vaga la diferencia entre real y virtual. La naturaleza se ha convertido en el compendio de todos los productos posibles de la técnica y cuando esto ocurre el mundo real se ha hecho virtual.

VII

Cuando la naturaleza y el ser eran lo mismo, la única realidad era la natural, la naturaleza agotaba todas las posibilidades de significado, acaparaba todo el sentido. De acuerdo con el ideal mimético no era posible la incorporación de nuevos significados, de significados que no fueran naturales. Cualquier cosa creada era en la medida en que significaba algo previo, su modelo. El propio Lucrecio rechazaba que los dioses pudiesen crear precisamente por carecer de un ejemplar natural previo, con lo que la naturaleza tenía que ser eterna. El reclamo de autenticidad, de ser propia y no aparentemente, arranca tal vez de ese esquema mental de un espacio lógico de sentido previo a cualquier significación. Pero cuando la naturaleza enseña su facticidad, la obra tecnoestética ya no significa por otra cosa, sino por sí misma. Ya no es vicaria de una naturaleza previa, ya no está avasallada a un sentido precedente, sino que ella es una nueva «naturaleza», no se limita, por tanto, a significar algo, sino que quiere ser algo.

El incremento de la realidad por virtud técnica es algo que remotamente podemos remontar a Filóstrato, cuando este sofista de segunda generación apunta la interpretación de la fantasía como fuerza creativa, como imaginación creadora, contraponiéndola expresamente a la imitación, pues la fantasía añade un plus de algo no visto, no dado de antemano, «la imitación producirá lo que vio, pero la fantasía también lo que no vio». Ya sus mayores, los sofistas a secas, abrigaron el pensamiento de una posición absoluta, de una *thesis* no fundamentada en lo ya dado. La noción de «posición», poner algo mediante la técnica, se contrapone sobremanera a la de «nación», a la de lo que es por naturaleza. Luego la duplicación

de la realidad, técnica mediante, es una idea muy antigua, la ampliación de la realidad que comporta la realidad virtual, como se ve, se puede remitir a tiempos coetáneos a los del nacimiento del propio Occidente.

Sin embargo, a los sofistas les faltaba algo; de hecho, el mismo concepto de tesis lo ligan a la noción de falta, a la propia indigencia humana, a la carencia de dote natural, les faltaba asociar la creación a un atributo divino, para que la creación tuviera el relieve ontológico actual, su arrebatadora fuerza plástica y práctica. Si el de creador no hubiese sido atributo de Dios no se podría haber dado luego la *hybris* moderna usurpadora de esa propiedad. Y es que hubo un cambio de titularidad en el sujeto, ya no fue Dios su dueño, pero la propiedad siguió siendo divina. Tarde o temprano de un Creador asimilado al artífice terminará saliendo un artífice asimilado al Creador. En el endiosamiento moderno del técnico hay que buscar la *matrix* de las tecnofilias actuales, que de la facticidad de lo natural pasan sin solución de continuidad a la sacralidad de lo artificial.

Ahora bien, anidando ahí la tecnolatría esta no es consecuencia necesaria de la concepción que hace de la originalidad creativa del hombre su atributo esencial y de su mundo una realidad virtual. Si se concibe la técnica como la naturaleza humana, reconocida la facticidad de la naturaleza, también convendrá reconocer la facticidad de la técnica. Esto de alguna manera es volver a la sofística, pero con sorpresa final. No sólo hemos vuelto a la *thesis,* que era vista por los sofistas como hermanada con la *tijé,* cosa que se correspondería con la azarosidad de la naturaleza fáctica, serie de procesos mecánicos sin dirección alguna, esparcida al azar, sino que el mundo inteligible, ese que era visto como verdadera naturaleza, se ve realizado ahora pero como realidad virtual… La realidad virtual es el mundo inteligible a la vista.

La ontología platónica, desde una perspectiva trascendental, hacía del mundo sensible la imagen del mundo inteligible, el mundo sensible era meramente una realidad virtual: el no ser se proyectaba en un mundo recorrido por el devenir y con ello el ser estable de las cosas, su ser real, estaba fuera. La técnica, que responde al *mathema* platónico, si bien interpretado numéricamente, no ha aportado estabilidad al mundo, sino que, antes al contrario, parece haber hecho del devenir la condición de ser de las cosas. Es como si la nada, es decir, la transitoriedad de todo, la obsolescencia instantánea de las cosas, su inestabilidad y no durabilidad, fuera

la condición de existencia de las cosas: cuando nada es esencial, la nada es esencial. No es tanto, por consiguiente, que las cosas no sean nada y tengan su ser fuera, como lo veía Platón, sino que pareciera que es la nada la que está fuera como ser: si nada es real, la nada es real… Y es justamente en lo que llamamos realidad virtual donde se da la imagen real, donde se quintaesencia cómo el mundo de la *mathesis,* el inteligible platónico, hace del mundo nada.

Esto que con enfática prosopopeya acabamos de decir es la paradoja antes anunciada. El canon platónico reinante en nuestra tradición siempre quiso mirar no lo que pasa, sino lo que no pasa: lo estable y permanente, lo quieto y eterno, lo que se llama el espíritu. Y al hacer técnicamente devenir al mundo del devenir a éste se le produce lo que ocurre con una peonza sometida a celérica rotación sobre su propio eje, que se transparenta, que se hace como fantasmagoría. Nada parece quedar merced a las TIC de la vieja solidez de la Tierra, el planeta ha sido trascendido tecnológicamente y se ha hecho fluido, luz, como espíritu. El orden del *mathema* pone el entero mundo a nuestra infinita disponibilidad, como manipulabilidad omnímoda, pero no es un orden previo, sino un orden puesto: el *mathema* platónico dado en la *thesis* sofista. Las TIC, que intervienen en la constitución de la realidad virtual, llevan a la exacerbación el carácter computacional, digital, totalmente controlable y anticipable de esta fantasía de la exactitud. El cultivo del simulacro es la cultura de la instrumentalidad, donde a falta de un fin en sí, de un referente de sentido, hay que fabricar los fines, algo inquietante que puede verse, no obstante, como comienzo creativo. Triunfa la naturaleza platónica pero creada a la sofista. La realidad virtual realiza el realismo platónico: ¡una naturaleza técnica, so color de pasar de la *imago dei* al *deus imaginis*!

Una «naturaleza artificial», el oxímoron da cuenta de la paradoja a que ha dado lugar la realidad virtual, que no es mero duplicado de la realidad, sino su reduplicación. La realidad virtual supone el doble de realidad, una realidad aumentada. Así como agua y tinte azul dan lugar no a la superposición de dos substancias, sino a otra substancia, agua azul, cuando nos enfrentamos a la realidad virtual no hay algo real, por un lado, y por otro separado, algo virtual, sino que se trata de una realidad-virtual. Una realidad numérica o digital donde se encuentran imagológicamente lo material y lo conceptual confirmando que nunca, contra lo querido por

el dualismo, han estado separados: el retorno de la figura desfigura la desfiguración conceptual reinscribiendo la imagen en mitad del logos. En la realidad virtual lo figurado tan reprimido por lo conceptual regresa como medio de entendimiento propio y mutuo.

Estamos en la vía de que todo pueda digitalizarse, convertirse en un flujo de ceros y unos, donde, al reducirse cualquier cosa al mínimo común denominador, todo lo sólido se hace líquido o, como decía Hegel, la substancia se hace espíritu, es decir, la digitalización hace a las cosas tan fluidas como el pensamiento y al propio pensamiento lo libra de su lastre de cosa, de todo lo que tiene de mecánico e inercial, y permite potenciando al infinito lo que ya hacía la escritura, imagen sensorial de sentidos virtuales, tanto su acumulación en bases de datos de espacio mínimo y memoria máxima, cuanto su transmisión a la velocidad del rayo a cualquier lugar, a un no-lugar, pues el tiempo ni efímero ni eterno, cuasi-instantáneo, no lineal, que casi anula la *espera,* hace infinito el espacio y en un espacio indefinido no hay desplazamiento: todo destino es punto de partida y todo punto de partida, destino, produciendo así un prodigioso crecimiento del mundo accesible, lo que agiganta las posibilidades de comunicación permitiendo la presencia en cualquier punto planetario, la práctica omnipresencia antes reservada en exclusiva a la divinidad, virtual sí, pero eficaz y viva, lo que no sólo simplifica cualquier operación, sino que aumenta infinitamente el número de operaciones posibles. La electricidad unifica así lo inteligible y lo sensible, pues está dentro de nuestros cuerpos como impulso nervioso y fuera como la energía que promueve las interacciones tecnológicas. La electricidad que hay dentro y fuera de nuestros cuerpos es lo que une la animalidad con la tecnología potenciando a ambas —eso sí— en proporcionalidad inversa.

Y es que si la tecnología tradicional es prótesis de nuestros órganos proyectada desde la fantasía interna —digamos que el telégrafo extendió el sistema nervioso convirtiendo el alfabeto en electricidad y que ahí nació la electrificación del significante—, ahora que las nuevas tecnologías provocan el difuminado electrónico de la diferencia entre experiencias interiores y exteriores, los propios órganos se convierten en extensiones técnicas, por cuanto con la realidad virtual es la fantasía externa, objetivada, la que se proyecta hacia el interior. Así como hoy día la Tierra sólo es sostenible tecnológicamente, nuestro cuerpo cada vez más sólo se sostiene tec-

nológicamente. Esto suscita el escándalo de quien cree que hay algo propiamente «natural» en los humanos; para los que pensamos que nuestra naturaleza es técnica y que siempre hemos interiorizado en nuestro sistema nervioso todos los medios tecnológicos empleados no se da tal escándalo: toda experiencia es mediada y ello en un medio donde las tecnologías de mediación siempre están cambiando; pero no por ello dejamos de constatar el nivel vertiginoso de injerencia del exterior que la realidad expandida por la creciente intervención de lo virtual provoca.

En efecto, la realidad virtual es nuestra propia fantasía ahí fuera de nosotros, es el teatro de nuestra fantasía exteriorizado, una conciencia artificial. La conciencia nos la representamos siempre en Occidente como una especie de teatro, de entorno virtual, donde procesamos fantásticamente información con simulaciones y predicciones, nuestra percepción —así hemos empezado— es técnica, acción simbólica. Y la realidad virtual hace que la información no se procese por nosotros mismos en nuestro interior, pues si la conciencia como mundo interior de la mente es nuestro cuerpo mirando hacia adentro, con la realidad virtual se revierte la relación y el ojo de la conciencia mira hacia fuera, el escenario de la conciencia es una pantalla en la que, elidido el mundo, deslocalizados todos y desterritorializado todo, se contempla el proceso de la información. La realidad virtual exterioriza así la conciencia, expande la fantasía para construir una conciencia artificial que está fuera de nosotros. Con la realidad virtual podemos, en lugar de meter la información en la cabeza, meter la cabeza en la información, pues proyectamos literalmente nuestra conciencia fuera de nuestros cuerpos y podemos contemplarla objetivamente. Esta extensión cuasi-orgánica de la conciencia muestra que la realidad virtual, como toda técnica sólo que ahora con intensidad llevada al paroxismo, antes que producir objetos —esos artilugios que tanto llaman la atención— aporta, sobre todo, la ampliación y dilatación más y más de los linderos de lo humano. La realidad virtual es la realización tecnológica de la freudiana «omnipotencia del pensamiento». En los mundos virtuales el pensamiento se hace realidad y la realidad se hace imaginaria.

La realidad virtual es así imagen de nuestra realidad virtual. En tanto que imagen es un ser como, un no-ser, un ser imaginario. El «ser como» —visto desde el nivel en que las posibilidades ya no son virtuales por ser efectivas, de ficción ya real, ya realizada, desde el nivel de realidad en que

«técnicamente» estamos ya instalados— no es el ser real, sino un como-ser, un cuasi-ser, es la expresión de la irrealidad. Y la expresión del ser de la irrealidad corresponde a la metáfora, donde se aniquilan mutuamente la realidad que es y la que es como, la realidad virtual. El producto de esa recíproca neutralización es la irrealidad, la prodigiosa figura que no existe en ningún mundo: cuando lo figurado se hace real, lo real se hace figurado. La contradicción de los dos extremos no puede ser resuelta más que si uno aniquila a los dos; es en ese «uno» jánico donde espira; si no, real y virtual no se cubren jamás. Lo virtual no puede ser realizado y continuar siendo virtual, es preciso que perezca como virtual; lo mismo sucede con lo real que se hace virtual. Merced a la metáfora, las realidades relacionadas, la original y la virtual se desrealizan y queda lo irreal, lo imaginario, lo fantasmagórico.

No se trata, así pues, de invertir el binomio, de poner ahora lo virtual en el lado de lo real, sino de caer en la cuenta de que, desaparecida la noción de «real», también desaparece la de lo «virtual»: no es que lo virtual derroque a lo real, sino que sin un real respecto del que serlo lo virtual deja de ser lo *meramente* virtual. La realidad virtual es una metáfora, pero metáfora de la quimera humana, la metáfora visible de la realidad virtual dimanante de nuestra fantasía con sus ímpetus eficaces de zozobra y esperanza, nuestra realidad virtual, esa con que están tejidas las pesadillas (automatización, banalización, cosificación, fiscalización, masificación, mercantilización, trepidación, vulgarización del mundo de la vida), pero asimismo, y aún más, nuestros mejores sueños, esos cuya evocación exige en este punto, así final, su sacrificio al silencio.

Bibliografía

BLUMENBERG, H. (1996),*Wirklichkeiten in denen wir leben,* Stuttgart, Reclam.

GALIMBERTI, U. (1999), *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica,* Milán, Feltrinelli.

KERKHOVE, D. de (1999*a*), *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica,* Barcelona, Gedisa.

— (1999*b*), *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web,* Barcelona, Gedisa.

MARÍAS, J. (1997), *Cara y cruz de la electrónica,* Madrid, Espasa-Calpe.

MERLEAU-PONTY, M. (1945), *Phénoménologie de la perception,* París, Gallimard.

ORTEGA Y GASSET, J. (1958), *Idea del teatro,* Madrid, Revista de Occidente.
— (1983), «El mito del hombre allende la técnica», en *Obras Completas,* vol. 9, Alianza Editorial y Revista de Occidente, Madrid, pp. 617-624.
— (1997), *Meditación de la técnica,* Madrid, Santillana.
ROSSET, C. (1993), *Lo real y su doble. Ensayo sobre la ilusión,* Barcelona, Tusquets.
TATARKIEWICZ, W. (1990), *Historia de seis ideas,* Barcelona, Tecnos.
TAYLOR, J., y E. SAARINEN (1994), *Imagologies, Media Philosophy,* Londres, Routledge.

REALIDAD VIRTUAL E IRREALIDAD (DESDE UNAMUNO Y ORTEGA A ZUBIRI)

Jesús Conill (Universidad de Valencia)

1. Actualidad del tema y su significación cultural

1.1. ¿Quién no ha leído en algún lugar que se trata de un tema propio de la «tecnología de vanguardia», de una cuestión que aborda la «última frontera»? Es más: hay quien ha afirmado que la realidad virtual es «el campo de investigación más importante del momento, el más prometedor y el más inquietante, el *mysterium tremendum* que el hombre tendrá que afrontar...».[1]

1.2. Vivimos tiempos de clamoroso éxito de *Harry Potter* y de *El señor de los anillos,* en definitiva, de un renovado éxito de la literatura fantástica.

1.3. Son tiempos de hegemonía de la a veces llamada «economía virtual». Una de las distinciones a las que se nos ha habituado en los últimos tiempos es a la que existe entre «economía financiera» y «economía real». Ésta —se suele decir— es la economía concerniente al ámbito de los bienes y servicios; la economía financiera ha sido caracterizada como simbólica, «de papel», «de casino», «especulativa», etc. Parece que una sea la real y otra la ficticia, meramente aparente; una la verdadera y otra la fingida. Distinción tradicionalmente filosófica donde las haya, que nos recuerda los

1 H. Rheingold, *Realidad virtual,* Barcelona, Gedisa, 1994 [orig. 1991], p. 13.

albores de la filosofía griega y ciertas nociones transculturales del saber acerca de lo real y lo aparente.

Sin embargo, no todos los economistas están de acuerdo con esta tajante distinción «metafísica» entre lo real y lo irreal. Pues, de hecho, lo que funciona e impera sobre la llamada economía real es la economía financiera, la presuntamente irreal. Así que no es tan fácil, ni mucho menos justificado, denominarla con una serie de términos, en último término, metafísicamente peyorativos, como si se tratara de algo no suficientemente real, un cierto no-ser, una especie de espectro, como si se tratara de una economía espectral o virtual. Porque lo que nadie pone en duda es que se trata de la economía decisiva en este momento del desarrollo de la globalización. ¿Estamos, pues, ante el triunfo de la economía espectral, pero con efectos innegablemente «reales»?[2]

Para poder establecer esta tajante distinción hay que tener una concepción de la realidad económica y de su estructura jerarquizada entre economía financiera y economía real. Sólo si se tiene una noción del sentido intrínseco de una actividad, cabe hablar de «desajuste», y en el caso de la actividad económica, de desajuste entre la economía real y la financiera. Es decir, sólo si se tiene una noción normativa del ordenamiento económico financiero, cabe hablar de perversión e irresponsabilidad de las transformaciones y crisis financieras. Porque sólo entonces puede comprenderse qué significa viciar o perturbar el orden de las cosas. Un vicio o un abuso consiste en alterar o trastocar la forma de algo, echarlo a perder, dañarlo o pervertirlo. Incluso cabría hablar de corrupción del sentido de una actividad, en este caso, de la económica y la financiera.

1.4. Para otros son tiempos también de *«cultura virtual» en la era de la información.*

> Es una cultura de lo efímero, [...] *multifacética* y *virtual,* como las experiencias visuales creadas por los ordenadores en el ciberespacio mediante el reordenamiento de la realidad. No es una fantasía, sino una fuerza material, porque informa las decisiones económicas —y las hace cumplir— en todo

2 J. Conill, *Horizontes de economía ética. Aristóteles, Adam Smith, Amartya Sen,* Madrid, Tecnos, 2004.

> momento de la vida de la red. Pero no dura mucho: pasa a la memoria del ordenador como materia prima de éxitos y fracasos pasados. *La empresa red aprende a vivir dentro de esta cultura virtual*.[3]

1.5. Indudablemente asistimos en nuestro tiempo a un creciente aumento de la prevalencia de lo virtual tecnológico, de la creación de «mundos virtuales», del mundo de la simulación.

Los sistemas de simulación generan la llamada «realidad virtual» mediante la manipulación tecnológica de nuestros sentidos, de tal modo que las tecnologías permiten controlar la experiencia sensorial. Por ejemplo, con los generadores de imágenes se provocan «imágenes» con cada vez mayor cobertura del espectro sensorial. Es el caso de los videojuegos interactivos, cuyo soporte es el ordenador. En definitiva, es un modo artificial de producir experiencias, con la expectativa —creciente— de una «capacidad ilimitada».

En otras interpretaciones se extiende el enfoque virtual a toda experiencia, que siempre sería de realidad virtual. Todos los procesos vitales se relacionan con la realidad virtual, porque hasta para sobrevivir —ya biológicamente— necesitamos generar realidad virtual. Es decir, que antes que tecnológicamente ya biológicamente somos generadores de realidad virtual.[4]

2. ¿Revolución neo-copernicana? Replanteamiento de la cuestión de la realidad

¿La virtualidad nos recobra la realidad?

a) Algunos de los que tratan el tema de la realidad virtual han llegado a pensar que se trata de una nueva «revolución copernicana». Porque si antes girábamos alrededor de las imágenes, ahora giraremos dentro de ellas.

b) Pero todos coinciden en afirmar que nos obliga a repensar la cuestión de la realidad. Muchos la habían olvidado y otros, hasta rechazado.

---

3 M. Castells, *La era de la información,* Madrid, Alianza, 2000 (2.ª ed.), vol. I, p. 227.

4 D. Deutsch, *La estructura de la realidad,* Barcelona, Anagrama, 1999 [orig. 1997].

Son inolvidables —aun cuando de cuyo nombre no quiero acordarme— aquellos que hasta en libros de texto de Bachillerato afirmaban rotundamente como un gran logro —no sé si todavía se sigue diciendo— que la filosofía ya ha abandonado tratar de la realidad (!).

Actuales tratadistas del tema consideran que las «imágenes virtuales» configuran el mundo y podrían desfigurarlo, al producir los innovadores «mundos virtuales». Recordemos que ya Nietzsche abordó este asunto con su *genealogía de la configuración* (y/o de la desfiguración) *[Bild y Trugbild],* en virtud de nuestros instintos (impulsos) *[Trieb]* más básicos, es decir, de la sabiduría del *cuerpo.*[5]

Y esto no es una cuestión anecdótica, sino que la influencia creciente de lo «virtual» en nuestra vida, repleta de flujos y reflujos de información, está alterando nuestra «visión del mundo» y nuestros estilos de vida. Porque, en el fondo, está alterando el mundo de la experiencia, está proporcionando *otra experiencia de lo «real».*

c) Es importante filosóficamente analizar si esta nueva experiencia de lo real es una representación más o si tiene peculiaridades que la especifican o no; y, al parecer, el acceso al mundo virtual no nos hace contemplar meramente unas imágenes más, sino que nos introduce en ellas como forma de realidad, en virtud de una *simulación*. Lo cual replantea inmediatamente en la reflexión filosófica temas clásicos como el de si se trata de una realidad «intermedia» (ya desde Platón) o de un *«ente de razón»* (desde el aristotelismo) o una *«representación»* (filosofía moderna), o en qué medida es una *«reducción»* de la realidad y en ese caso de qué tipo (¿fenomenológica?, ¿transfenomenológica?).

Algunos han planteado que si las imágenes virtuales no son unas imágenes más (la imagen del fuego no calienta), porque los mundos virtuales no son simples representaciones, es que pueden producir algo más que la mera imagen. *Virtual* quiere decir 'virtus' (fuerza), es decir, que «la virtus actúa». En este sentido, algunas interpretaciones han llegado a afirmar que no es irreal, ni es potencial, sino que está en el orden de lo real. Pero, entonces, es ineludible plantear a fondo la cuestión de lo real: ¿qué es lo

5 J. Conill, *El poder de la mentira. Nietzsche y la política de la transvaloración,* Madrid, Tecnos, 1997.

real?, ¿qué aporta lo virtual respecto de lo real?, ¿cómo reintegrar la experiencia de lo virtual en lo real?

Por diversos caminos se ha llegado hoy en día (1) al convencimiento de que «lo virtual se convierte en un modo de acceso a lo real».[6] Y no carece tampoco de interés que, aun cuando los mundos virtuales tienden a desencarnar, (2) el último punto de referencia al que necesariamente hay que volver siga siendo el «cuerpo real», porque «nuestro cuerpo no es virtual».[7] (3) Que el camino de la experiencia en los mundos virtuales depende de las técnicas de «figuración», por cuanto son ellas el medio real por el que hay infinitas formas de estar presente. (4) Que, cuando se define o caracteriza al «mundo» o «entorno virtual», no hay manera de prescindir del «tiempo real».[8] (5) La dependencia tecnológica: el «simulador» como «máquina de la realidad», creador de experiencias, que provoca el sueño de poder conseguirlo todo.[9] Este poder de crear experiencias fuerza a repensar la «naturaleza humana», si el *homo sapiens* no es primordialmente *homo faber* y es desde ahí desde donde se configura la propia inteligencia y que es desde la «fantasía» desde donde hay que repensar la realidad virtual.

Repensar las cuestiones de la «realidad», del «cuerpo», de la «figuración», de la «tecnología» y la «fantasía» es necesario para avanzar en una filosofía de la realidad virtual.

3. Un enfoque filosófico en nuestra tradición española (Unamuno, Ortega, Zubiri, Marías): desde la noción de «irrealidad»

Precisamente estos temas han sido tareas que se han propuesto las fenomenologías y sus transformaciones (¡heterodoxias! —se ha dicho—, sin olvidar que la ortodoxia también es otra *doxa,* es decir, «otra» hetero-doxia).

---

6 Ph. Quéau, *Lo virtual,* México, Paidós, 1995, p. 77.

7 Ib., p. 84.

8 «Es una base de datos gráficos interactivos, explorable y visualizable en tiempo real en forma de imágenes tridimensionales de síntesis capaces de provocar una sensación de inmersión en la imagen» (ib., p. 15).

9 «Lo que la humanidad puede soñar, la tecnología lo puede conseguir» (H. Rheingold, *Realidad virtual,* p. 13).

Y de un modo especial quiero resaltar que este tipo de reflexión también es muy propio de nuestra tradición filosófica.

3.1. En Miguel de Unamuno hay una marcada tendencia a confundir —tal vez exageradamente, pero no carente de motivo— la realidad con la ficción. Al parecer le forzaba a ello la consideración del hombre como viviente, como vida histórica (no como una esencia fija); y con frecuencia recurrirá a la metáfora del sueño para mostrar que algo al parecer irreal constituye algún tipo de realidad. Calderón decía que «la vida es sueño» (que soñamos el mundo y la vida nosotros, que no somos sueño) y Shakespeare que «estamos hechos de la madera de que se hacen los sueños» (que nosotros mismos somos lo soñado). El sueño, precisamente por ser irreal en el sentido de las cosas, por no aparecer tan mezclado con ellas y apoyado en su ser, es el ejemplo más puro y extremado de ese modo sutil de realidad temporal, de novela o leyenda, de que está hecha nuestra vida. Y en este modo de ser —aun cuando con diferencia, a su vez— coinciden los hombres con los personajes literarios, con las realidades de ficción: Don Quijote con Cervantes.[10]

En los personajes ficticios se encuentra —de un modo espectral— el mismo ser del hombre, ese ser que para Unamuno es la verdadera realidad, por eso dirá: «¿Ente de ficción? ¿Ente de realidad? De realidad de ficción, que es ficción de realidad». El personaje novelesco tiene ese modo de realidad que consiste en el ser ficticio.

La novela como método de conocimiento y creación de entes ficticios. Según la interpretación de Julián Marías, en la novela se muestra, no se explica, por lo que, a su juicio, hace juego con la «descripción de esencias» de Husserl y la filosofía fenomenológico-existencial de Heidegger. La novela de Unamuno nos da una intuición viviente, punto de partida para todo posible conocimiento metafísico: el encuentro con la realidad. Y remite al propio Husserl para destacar que el ente de ficción tiene una peculiar realidad (dista mucho de ser *nada*). Recuerda el principio fundamental de la fenomenología, según el cual la fantasía o la intuición imaginativa son tan aptas como la intuición de hechos reales para conseguir la aprehensión de las esencias, porque la aprehensión de objetos ideales no

10 J. Marías, *Miguel de Unamuno,* Madrid, Espasa-Calpe, 1971 (5.ª ed.).

implica la posición de ninguna existencia individual ni la afirmación acerca de hechos. Por tanto, la novela puede servir para llegar a conocer las esencias de los modos de ser que constituyen al hombre.[11]

El juego entre ficción y realidad es constante en el pensamiento de Unamuno. Un ejemplo paradigmático es *Niebla* (1914), donde la creación de ficciones lleva hasta la famosa conversación entre Augusto Pérez (el personaje) y Unamuno (el autor). El ente de ficción, en cuanto *fictum,* es real, es una vida o existencia temporal, del modo de ser de la humana; pero en cuanto resultado de un *fingere,* de un sueño del autor, no tiene sustantividad y aparece como un ente desfundamentado, que no se sostiene por sí en la existencia y cae en el vacío.

Para Unamuno, el ente novelesco es «de realidad de ficción, que es ficción de realidad», lo cual quiere decir que el modo de realidad fingido en él es la realidad verdadera (la humana) y no la sólo *aparencial* de las cosas. La vida del hombre es algo hecho, creado, imaginado, inventado, sueño, relato temporal, novela, ficción poética, cuyo presupuesto es la libertad.

3.2. Ortega y Gasset es un defensor del valor de lo virtual, pero no porque esté en contra del «afán de realidad». Todo lo contrario. Por afán de nuevo progreso, de ampliar el orbe de lo humano. Pues la realidad virtual también en Ortega está ligada a la capacidad poética y a la sabiduría hecha de perspectivas:[12] «El más frecuente error de perspectiva consiste en proyectar todo sobre el plano de lo real. Ahora bien: una de las dimensiones del mundo es la virtualidad, e importa sobremanera que aprendamos a andar por él».[13]

A juicio de Ortega y Gasset, la cultura de los últimos sesenta años es «un ensañamiento contra lo virtual». Ante doctrinas «convictas de error»,

---

11 E. Husserl, *Ideen zu einer reinen Phänomenologie,* citado por Julián Marías, ib., pp. 76-77.

12 J. Conill, *El enigma del animal fantástico,* Madrid, Tecnos, 1991; «Nietzsche y Ortega», en *Estudios Nietzsche,* 1, Granada, 2001, pp. 49-60; «Razón experiencial y ética metafísica en Ortega y Gasset», *Revista de Estudios Orteguianos,* 7, Madrid, 2003, pp. 95-117.

13 J. Ortega y Gasset, «Para la cultura del amor», en *Obras Completas,* Madrid, Revista de Occidente, 1917, vol. II, p. 142; véase también «Biología y Pedagogía o el Quijote en la escuela».

que remiten al «egoísmo», las «sensaciones», la «situación económica», «lo absurdo es la intención en que iban envueltas». Por ejemplo, la belleza de la Gioconda, «¿no conserva su valor específico un mundo donde los calambres tienen esa consecuencia virtual?».

Y es que «una forma de lo real es lo imaginario». Por eso, Ortega, sin estar en contra de lo real, precisa lo siguiente: «Pero una vez que he llegado a lo real, me vuelvo hacia atrás y veo que lo virtual sigue subsistiendo, que es, a su modo, otra realidad donde me siento invitado a demorar».

En el huerto hay dos rosales: uno me da su olor, el segundo —me decís— es una ilusión. Pues, no obstante, Ortega insiste en que «debemos aprender a respetar los derechos de la ilusión y a considerarla como uno de los haces propios y esenciales de la vida. Separemos lo real de lo imaginario; pero conservemos ambos mundos...»: 1) «hagamos una física lo más rigurosa que podamos...»; 2) «Pero reservemos buena parte de nuestra seriedad para el cultivo del amor, de la amistad, de la metáfora, de todo lo que es virtual».[14]

A mi juicio, en esta tradición filosófica española, en la que se ha transformado la fenomenología,[15] se puede obtener una noción de realidad capaz de alojar lo virtual y comprender su significación cultural, a partir de la reconfiguración de la experiencia que conlleva el impacto de lo virtual en la vida humana.

Precisamente encontramos un tratamiento específico del asunto de la realidad virtual a través de la noción de «irrealidad» en uno de los jalones de dicha tradición, en concreto, en la filosofía de Xavier Zubiri, quien no sólo lo fue considerando de diversas maneras a lo largo de sus obras, sino que le dedicó uno de sus famosos cursos, el de 1967, con el título *El hombre: lo real y lo irreal.*[16] Veamos a continuación algunas de sus valiosas aportaciones con respecto al tema que nos ocupa.

---

14 Ib., p. 143.

15 J. Conill, «La transformación de la fenomenología en Ortega y Zubiri: la postmodernidad metafísica», en *Ortega y la fenomenología,* Madrid, UNED, 1992, pp. 297-312.

16 El manuscrito correspondiente está siendo preparado en la Fundación Xavier Zubiri para su próxima publicación. Al tratamiento de este «tema archimayor» dedicamos la sesión del Seminario Xavier Zubiri del 14 de enero de 2000.

4. Realidad virtual en el pensamiento de Zubiri

4.1. El primer enfoque fenomenológico: carácter virtual del ser intencional

En los primeros escritos (1921-26) (en la tesina y en la tesis doctoral), Zubiri utiliza el término *virtual* para caracterizar al «ser intencional». No es realidad, sino virtualidad.[17]

Cuando en *El problema de la objetividad según Husserl* trata de la «naturaleza de la conciencia» y la caracteriza como un modo de ser puramente intencional (como una relación puramente intencional), al parecer, para aclarar las cosas añade que se trata de «una relación puramente virtual». Lo cual quiere decir en el contexto que el objeto pierde su carácter ontológico y «adquiere un carácter de pura virtualidad: es una esencia pura...».[18]

Según Zubiri, éste es el punto de vista de Husserl, de su teoría intencional de la conciencia, que prosigue en la tesis, titulada *Ensayo de una teoría fenomenológica del juicio*. En este contexto aclara que la conciencia «no es una realidad; es pura virtualidad» y «mejor que posibles, las esencias son seres virtuales».

Esta virtualidad puede ser de varias clases: objetos imaginarios, objetos ideales, seres reales. En principio, se entiende por objeto todo aquello que constituye término de un acto de conciencia. Pero no contenido de conciencia. Y en un objeto hay que distinguir: 1) la «esencia pura» y 2) su carácter ejecutivo, constitutivo de la objetividad (realidad, fantasía o idealidad). Estos dos aspectos no son físicamente separables, pero sí intencionalmente, mediante una conciencia. «El ser de la esencia pura, fuera de toda objetividad, es decir, como algo irreal, o mejor arreal, es lo que se llama el ser intencional, que es puramente virtual.»[19]

Hay una clara diferencia entre el orden ideal de la esencia y el de la ejecutividad, tal como queda expresado en diferentes textos, como el siguien-

17 X. Zubiri, *Primeros escritos (1921-1926),* Madrid, Alianza/Fundación Xavier Zubiri, 1999 (al cuidado de Antonio Pintor-Ramos).
18 Ib., p. 26.
19 Ib., p. 182.

te, tan característico del círculo orteguiano: «Cuando pienso en un dolor de muelas, no me duele nada; es un dolor que no duele, esto es, un dolor que sólo tiene de tal su esencia, pero no su ejecutividad. Este ser puramente virtual, este estar no estando, eso es la conciencia, el ser intencional».[20]

4.2. Virtualidad como potencia (Potencias o Virtualidades)

En *Naturaleza, Historia, Dios* lo virtual es lo potencial, las virtualidades son las potencias (y viceversa). Pero ya aquí se distingue este ámbito de las potencias y virtualidades del ámbito específico de las «posibilidades»; lo que ocurre es que el término «virtualidad» se usa aquí como cuasi-sinónimo de «potencia» y no se relaciona con el de «posibilidad» (en sentido estricto).

Sin embargo, el nuevo e innovador concepto de «virtualidad» (de «realidad virtual»), a mi juicio, se relacionará con este último ámbito de las posibilidades. Es en este ámbito donde habrá que alojar el nuevo sentido de «virtual» como irreal. Un ámbito que en *Naturaleza, Historia, Dios* surge para interpretar adcuadamente la historia como «acontecer», para resaltar la «novedad ontológica» del acontecer histórico, la historia como acontecer de posibilidades.

En obras posteriores, el uso del término «virtualidad» seguirá ligado a la noción de potencia, de la que se separa sistemáticamente la de «posibilidad». Así ocurre en *Sobre la esencia,* en *Estructura dinámica de la realidad* e incluso en *Los problemas fundamentales de la metafísica occidental,* donde critica a Hegel porque, según Zubiri, la historia no es mera «dialéctica de virtualidades», no es mera «evolución» *(Entwicklung),* sino apertura del orden de las posibilidades.

A mi juicio, lo que se denominará «realidad virtual» no tiene que ver con la realidad emergente de carácter potencial, sino con la realidad de carácter cuasi-creador en el orden de las posibilidades. Zubiri estudia este orden de realidad desde *Naturaleza, Historia, Dios* hasta sus obras maduras, pero no lo caracteriza con el término «virtual» o «virtualidad», ya que éste lo asimila al de potencias en las primeras fases de su pensamiento.

---

20 Ídem.

4.3. Enfoque antropológico de la realidad virtual como irrealidad

En *Sobre el hombre* queda claro que la posibilidad no es real, es el proyecto de una realidad, algo formalmente irreal. Aquí entra en juego el orbe de la irrealidad, pues la posibilidad no es real (en un sentido preciso) —dice Zubiri—, sino el proyecto de una realidad, que el hombre no tiene más remedio que proyectar, dado que es sensitivo y decurrente, de manera que se siente forzado a anticipar la realidad bajo la forma de un proyecto. Así pues, el hombre, «por sentiente», «no puede subsistir en la realidad más que pasando por el rodeo de la irrealidad. Y la forma radical y primaria de la irrealidad, por lo que toca al querer, es la pura posibilidad».[21]

No debe pasar inadvertido que Zubiri aquí conecta la proyección anticipadora de la realidad (que entiende como posibilidad y como la forma más básica de irrealidad) con el querer; de modo que, en este contexto, Zubiri refiere la apertura al orden de las posibilidades, por tanto, a la irrealidad, es decir, a lo que denomimamos «realidad virtual», al orden del querer y de la voluntad.

Así pues, en la realización de su vida, lo que el hombre en su situación proyecta hacer le abre un nuevo ámbito, el de irrealidad. De entrada lo irreal es un cierto «no» de realidad, pero —como expondrá con toda claridad en sus lecciones del curso de 1967— se trata a su vez de un «sí» de realidad, puesto que lo que se da es una aprehensión de la realidad en irrealidad. Pues, al ser el hombre inteligencia sentiente, el decurso sentiente de las cosas le lanza del atenimiento a la realidad hacia algo que no es realidad física. A partir de su atenimiento a la realidad el hombre se mueve también en el ámbito de lo irreal. Desde la perspectiva antropológica hay que resaltar que, según Zubiri, el animal humano se ve forzado a moverse en el ámbito de lo irreal. La irrealidad le es necesaria para poder vivir en la realidad.[22]

¿En qué consiste la irrealidad? A mi juicio, sólo a través de un análisis de lo que significa la experiencia de la realidad se puede entender ade-

---

21 X. Zubiri, *Sobre el hombre,* Madrid, Alianza/Sociedad de Estudios y Publicaciones, 1987, p. 142.

22 Ib., p. 647.

cuadamente la relevancia de la irrealidad en el pensamiento zubiriano. Pues, en definitiva, la experiencia de lo irreal es un componente ineludible de la experiencia humana de lo real. Y por eso el curso que impartió Zubiri sobre *El hombre: lo real y lo irreal* en 1967 es tan significativo para entender plenamente el dinamismo de la experiencia humana, pues ésta no puede desarrollarse como es debido sin el concurso de la peculiar intelección sentiente —la correspondiente experiencia— de lo irreal, la cual emerge de las «tendencias» más profundas del ser humano.

4.4. Enfoque metafísico y noológico

A mi juicio, encontramos en Zubiri una filosofía de la irrealidad, que es asimilable —comparable, al menos— a una filosofía de la realidad virtual, en los términos actuales. Porque, según el propio Zubiri en su curso sobre *El hombre: lo real y lo irreal,* el hombre está sumergido y flotando entre irrealidades. En la vida del hombre lo irreal ocupa un volumen realmente fabuloso, puesto que la vida humana se compone de irrealidades. De tal manera que tal vez sería adecuado caracterizar al hombre también como «animal de irrealidades». Una denominación que sustentaría en la órbita zubiriana las ya habituales de «animal simbólico» o «animal hermenéutico» y que es compaginable con la de «animal fantástico».[23]

La versión del hombre a lo irreal le es necesaria porque la requiere para ser real, para realizarse. Lo mismo que actualmente decimos que ocurre con la versión a lo virtual, es vitalmente necesaria para poder estar en lo real. Se puede establecer, pues, una comparación del planteamiento zubiriano de lo irreal con lo virtual: 1) hay distintos modos de ser virtual; 2) el hombre no hace sino forjar lo virtual, puesto que está vertido a lo virtual para poder estar en lo real; 3) habrá que ver cuál es la posición de lo virtual respecto de lo real, si se encuentra la virtualidad integrada en la realidad.

Por tanto, podríamos plantear las mismas cuestiones que Zubiri plantea en relación con lo irreal, en el caso de lo virtual: 1) la índole de lo virtual; 2) el fundamento de lo virtual; 3) la integración de lo virtual en la realidad de la vida humana, es decir, la *experiencia* de lo virtual.

23 J. Conill, *El enigma del animal fantástico* y *El poder de la mentira,* op. cit. supra.

Ahora bien, ¿qué es lo virtual y qué es lo irreal, según Zubiri? Ya hemos aludido a que no es suficiente la fenomenología de Husserl, que es la que representa la primera etapa del pensamiento en formación de Zubiri, para comprender adecuadamente lo virtual, en el sentido actual, ni lo irreal, en el sentido zubiriano correspondiente a sus etapas más maduras.

Actualmente encontramos análisis de los diversos modos de lo virtual desde la biología y la tecnología, que se extienden a todo el campo de la experiencia humana.[24] Tal vez lo virtual sea un modo de lo irreal en el que se entremezclan aspectos perceptivos, ficcionales y conceptuales, aunque no se identifique con ninguno de ellos. Convendría ver las particularidades de cada uno de los modos de lo irreal para detectar las características de lo virtual como otro modo de lo irreal. Y de esa forma —por esa vía— determinar su peculiar carácter de realidad. Porque lo virtual no es un puro *nihilum,* no es una pura nada, como tampoco lo es lo irreal. Habría que hablar de la irrealidad *qua* virtual (lo virtual como lo irreal). Pues lo irreal no es simplemente algo carencial, sino un «algo» que es resultado de una irrealización, de un proceso positivo de irrealización. Aquí es donde está, a mi juicio, la clave para comprender el estatuto de lo virtual a través de la noción zubiriana de la irrealidad.

Según Zubiri, el momento de realidad queda conservado en la irrealidad de lo virtual. En cambio, lo que es el término formal del acto de irrealización y, en nuestra reinterpretación, de la virtualización, es el contenido de esa realidad. El objeto es realidad virtual. Hay realidad que se presenta con un contenido virtual. Por eso, lo virtual más virtual envuelve el momento físico de realidad. El mundo de lo virtual se inscribe en el momento físico de realidad. Es una realidad que nos está presente en forma virtual. Es algo virtual desde el punto de vista del contenido. Por consiguiente lo metafísico y lo noológico se muestran aquí (en el ámbito real de la irrealización, en el ámbito de creación de lo irreal y de lo virtual) también congéneres.[25]

---

24 Véase, por ejemplo, D. Deutsch, op. cit.

25 X. Zubiri, *Inteligencia sentiente,* Madrid, Alianza/Sociedad de estudios y publicaciones, 1980.

This page intentionally left blank

LA FENOMENOLOGÍA FRENTE AL PROBLEMA DEL DÉFICIT EN LA EXPLICACIÓN DE LA CONCIENCIA

Denis Fisette (UQAM)

Quisiera debatir la cuestión de saber si y en qué condiciones la fenomenología puede prestar alguna contribución a la filosofía de la mente contemporánea. Mi interés se dirige particularmente a lo que se ha llamado el problema de la conciencia (intencional), en tanto que constituye, a la vez, el tema principal de la fenomenología clásica y el problema central o el escollo de la filosofía de la mente desde hace unos veinte años (Fisette y Poirier, 2000). Varios filósofos de la mente como Thomas Nagel (1974), Ned Block (1995), Owen Flanagan (1997), Colin McGinn (1991) y David Chalmers (1996), por ejemplo, han reconocido el carácter propiamente fenomenológico de este problema, cuando Nagel estaba listo incluso para confiar el estudio de la conciencia fenoménica a una «fenomenología objetiva». Pero esta fenomenología a la que han recurrido estos filósofos no tiene demasiada relación con el marco conceptual desarrollado en la tradición que lleva el mismo nombre. Más bien lo que postula y designa con el término de conciencia fenoménica se está entendiendo con el modelo de la noción clásica de disposición, pero con la esperanza de que tal postulado se preste eventualmente a una explicación que obedezca a los mismos estándares que prevalecen actualmente en filosofía de la mente y en ciencias cognitivas. En cambio, los filósofos que se refieren explícitamente a la tradición fenomenológica procedente de Brentano y Husserl, tales como Hubert Dreyfus (1972), John Haugeland (1998),

Barry Smith (1995), Jean Petitot (1995*a* y 1995*b*), Francesco Varela (1995), se apoyan en un concepto de fenomenología mejor articulado y que remite directamente a uno u otro de los representantes de esta tradición. Sin embargo, a pesar de estar mejor articulado, el término se presta a confusión al menos por dos razones. La primera remite a los representantes de esta tradición, tales como Brentano y Husserl, Heidegger o Merleau-Ponty, por ejemplo, que propugnan una fenomenología tan diferente en estos filósofos como la concepción de la mente que anunciaba Hilary Putnam (1988) en 1960, de algún modo funcionalista, y la que defiende hoy en día. Ni que decir tiene que el valor y la pertinencia de la contribución posible de una fenomenología a nuestro problema varía considerablemente en función de la respuesta que se dé a esta cuestión. La segunda cuestión concierne a las presuposiciones filosóficas vehiculadas en la tradición fenomenológica, presuposiciones que, por otro lado, son muy diferentes en Husserl y Heidegger, por ejemplo, y que difícilmente parecen poder conciliarse con las posiciones naturalistas defendidas por la inmensa mayoría de los filósofos de la mente. Porque una cosa es intentar explotar los recursos conceptuales de la fenomenología frente al problema de la conciencia fenoménica, y otra bien distinta intentar naturalizar su programa filosófico, si se entiende por ello su conversión en una forma u otra de naturalismo.

También para evitar toda confusión en el uso del término «fenomenología» y para simplificar las modalidades de su aproximación a la filosofía de la mente contemporánea, designaremos con él la concepción que Husserl tenía de ella. Para simplificar más todavía, distinguiremos su contribución a la fenomenología de su programa filosófico, más emparentado con la filosofía clásica que con el naturalismo contemporáneo. Creemos, en efecto, que el dominio de la fenomenología husserliana que resulta pertinente en el contexto de un acercamiento a los problemas corrientes de la filosofía de la mente es lo que Husserl llama indiferentemente «psicología descriptiva», «psicología intencional» o incluso «psicología fenomenológica». Si la fenomenología se comprende como psicología descriptiva, se distingue de la psicología entendida como una ciencia natural, concretamente de la psicología experimental de la época y de la psicofísica, por el hecho de que describe conceptualmente lo que las ciencias naturales explican mediante leyes y principios científicos. De ahí el tema descriptivo que da título al presente estudio y la cuestión de saber qué hay de descriptivo en

esta fenomenología y qué hay de fenomenológico en el uso que la filosofía contemporánea hace de ella.

Para responder a esta cuestión describiré, en un primer momento, los orígenes de la noción de «psicología descriptiva» en el siglo XIX y después identificaré algunos de los rasgos característicos del concepto husserliano de descripción; en un segundo momento examinaré algunos aspectos del concepto de descripción tal como es utilizado en la otra tradición, desde el último Wittgenstein, dirigiendo una atención especial a la cuestión de saber si coincide o no con el concepto husserliano; en la tercera parte esbozaré rápidamente el problema de la conciencia desde la perspectiva de un déficit de la explicación y examinaré brevemente si y en qué condición la fenomenología descriptiva puede aportar su contribución a esta cuestión.

Los orígenes de la psicología descriptiva en el siglo XIX

En el siglo XIX la noción de descripción era utilizada corrientemente por los filósofos a la hora de distinguir la psicología filosófica y la psicología, entendida como una ciencia natural. El adjetivo «descriptivo» en la expresión «psicología descriptiva» no se opone, en esta época, a la ciencia normativa, como indicará su acepción después de Quine, sino que designa ese aspecto de la psicología que concierne al análisis conceptual y a la manera en que los fenómenos son aprehendidos. Se opone, en este sentido, a la psicología comprendida como ciencia explicativa, es decir, a ese otro aspecto de la psicología que concierne a la explicación de los fenómenos mediante leyes causales y naturales. Como lo ha señalado Dilthey en su artículo de 1894 «Ideas concernientes a una psicología descriptiva y analítica», esta distinción se remonta a Christian Wolff y se encuentra después especialmente en Herbart e incluso en Wundt.[1] Dilthey no definió claramente la psicología descriptiva, pero hace referencia a los trabajos de su colega Carl Stumpf en Berlín, que fue estudiante de Brentano.[2] Ahora

1 Véase la introducción a su obra, *Grunzüge der physiologischen Psychologie,* Leipzig, Engelmann, 1902, pp. 1-10.

2 Véase W. Dilthey «Ideas concernientes a una psicología descriptiva y analítica», pp. 189-190, y la referencia a la obra de Stumpf *Tonpsychologie.*

bien, la referencia en materia de descripción, al menos para Husserl y los fenomenólogos, es indudablemente Brentano.[3] Aunque la expresión «psicología descriptiva» no figura en su *Psychologie du point de vue empirique,* Brentano la utiliza frecuentemente a partir de mediados de 1880 y da título a sus cursos de 1888-90, que él denomina también «fenomenología descriptiva» y «psicognosia». Como explica Husserl en sus *Erinnerungen an Franz Brentano,* es al Brentano de la psicología descriptiva al que debe la adquisición de su primer utillaje en filosofía y es esta misma psicognosia la que representa la fuente primera de su fenomenología. Ciertamente, la psicognosia toma diversos nombres en su obra, pero la psicología descriptiva continúa siendo el tema más constante, cuando no el hilo conductor, en ellas y esto desde sus primeros trabajos hasta en la *Krisis*. Y es entre otras, por causa de una interpretación unilateral y, a veces, errónea de la crítica husserliana del psicologismo, por lo que se ha descuidado el estudio de los nexos que unen la fenomenología con la psicología descriptiva.

Mencionemos, a título de ejemplo, que la psicología descriptiva domina de tal modo en la primera obra de Husserl, que se la podría calificar de «Brentanian Philosophy of Arithmetic».[4] Recordemos también, con Karl Schuhmann y Robin Rollinger en su obra *Husserl and the School of Brentano,* que las *Investigaciones Lógicas,* la obra seminal de la fenome-

---

3 Con la ayuda de esta misma expresión, Brentano designa en «Del origen del conocimiento moral» (pp. 3 y 14 en alemán), su propia contribución filosófica y también la psicología descriptiva, a la que define como el «análisis de los fenómenos psíquicos y sus elementos», a la que recurre en su conferencia de 1892 «Sobre el futuro de la filosofía» (p. 79) cuando denuncia a los que negligen la observación de los fenómenos en su investigación de la génesis causal de los mismos. Esta cuestión es planteada más directamente en su texto de 1894 «Meine letzte Wünsche für Österreich» (p. 34), en el que aproxima el término «psicognosia» a los términos «geognosia» y «geología». Brentano describe ahí la tarea de la psicología de determinar los caracteres comunes a todos los fenómenos psíquicos (p. 62) e investigar «los elementos últimos de la vida psíquica de los que resultan fenómenos más complejos» (p. 63). La tarea de la psicología genética es suministrar una explicación causal y nómica de estos mismos fenómenos. Ella está, por tanto, muy cerca de la fisiología y de las ciencias en general. Los elementos últimos que investiga esta psicología son los fenómenos psíquicos que Brentano divide en tres clases: representaciones, juicios y sentimientos, elementos a los que tenemos acceso por la percepción interna.

4 Tomo esta expresión de David Bell, «A Brentanian Philosophy of Arithmetic», *Brentano Studien,* 2, 1989, pp. 139-144.

nología, se puede comprender como resultado de una confrontación entre Brentano y sus estudiantes acerca de los contenidos inmanentes y los objetos intencionales. De hecho, ahí la fenomenología no sólo es definida como «psicología descriptiva», sino que las seis investigaciones de esta obra monumental quieren ser un ejercicio de psicología descriptiva aplicada a los conceptos fundamentales de la lógica pura. Es cierto que Husserl criticará esta definición tras la publicación de *Investigaciones Lógicas,* pero tal crítica no afecta a la estrecha relación que mantiene la fenomenología con la psicología descriptiva. Por otra parte, esto es lo que confirman los tres libros de *Ideen* en los que Husserl defiende la idea de un paralelismo entre psicología intencional y filosofía transcendental, y esta idea es retomada y desarrollada sistemáticamente a mediados de los años veinte cuando la psicología es nuevamente el núcleo de sus intereses. Aunque la fenomenología misma es definida durante este periodo como psicología intencional y como filosofía, a la vez, y Husserl llegará a decir, en sus conferencias de Ámsterdam, que sólo hay un matiz que separa la psicología de la filosofía. Para los que habrían intentado ver ahí un episodio aislado en el desarrollo del pensamiento de Husserl, consideren los manuscritos del fin de los años veinte, publicados por Karl Schuhmann en su edición de *Ideen,* en los que Husserl, con ocasión de la traducción inglesa de *Ideen I,* intentar volver a centrar esta obra en la psicología intencional. Entonces, la psicología es comprendida como una propedéutica a la filosofía, en lo que le aporta su materia primera, y la vía de acceso a la filosofía. Finalmente, tengamos en cuenta los numerosos cursos, manuscritos y trabajos que él consagra al tema psicológico durante este periodo y que este mismo tema ocupa más de la tercera parte de su última obra, la *Krisis*.

Dicho esto, la expresión «descripción» debe su vocación fenomenológica al hecho de que apunta en dirección a los modos de donación auténticos de los fenómenos y se opone, así, a una forma de fenomenalismo. Tales datos auténticos corresponden a los de la percepción interna de Brentano y tienen un estatuto similar a ellos en tanto que están inmunizados contra el error, la duda, son inmediatos, etc. Son también una función epistémica, puesto que suministran la evidencia y, por tanto, el fundamento con el que Brentano intenta justificar este insigne privilegio filosófico que corresponde a la psicología. La comparación con la psicología descriptiva de Brentano no se detiene ahí. Mencionemos, además, que

la tarea de esta psicología consiste, de una parte a otra, en analizar la totalidad de los elementos psicológicos últimos, aunque este análisis tome un sentido diferente en Husserl. Todavía queda por explicar lo que significa que ella representa una etapa previa e insoslayable para el trabajo de la psicología científica. Por decirlo rápidamente, Husserl está de acuerdo con Brentano en que el análisis de los fenómenos, su desmembramiento en componentes últimos y su recomposición y unificación a partir de estos componentes, requiere la intuición *(Einsicht)* de las leyes universalmente apodícticas de su unificación. Se ha de admitir, pues, que en varios puntos importantes la psicología intencional prosigue, a grandes rasgos, las ideas de Brentano, aunque también le añade modificaciones importantes. Mencionemos, primero, las más conocidas: su crítica de la doctrina de la inexistencia intencional durante los años 1890 y en las *Investigaciones Lógicas;* su crítica del dualismo brentaniano entre percepción interna/externa en la sexta de las *Investigaciones Lógicas;* su crítica del concepto brentaniano de abstracción y el repetido reproche de la ausencia de método adecuado en Brentano. Estas diferentes modificaciones son requeridas por su doctrina de las esencias y es desde esta perspectiva desde la que la psicología eidética pretende ser una reforma de la psicología de Brentano. Yo diría que las mayores diferencias entre nuestros dos filósofos van al corazón del proyecto filosófico de Husserl, proyecto que está ya en marcha en sus *Investigaciones Lógicas,* y que tales diferencias conciernen a la relación psicología/ontología.

Estas observaciones deberían bastar para mostrar la constancia de este tema brentaniano en la obra de Husserl. Si insisto tanto en la relación entre fenomenología y psicología descriptiva es porque creo que este aspecto de la fenomenología es pertinente en la relación con las ciencias cognitivas y con la filosofía de la mente en general. Puesto que en el terreno estrictamente filosófico creo que estamos en relación con dos mundos ligeramente diferentes: por un lado, una forma de naturalismo filosófico que se podría calificar de naturalismo psicologista, dado que su estatuto filosófico proviene de las ciencias naturales, más concretamente de la psicología, en la filosofía de la mente y las ciencias cognitivas (Fisette y Poirier, 2000). Por otra parte, esta forma de psicologismo constituye el blanco principal de Husserl en los *Prolegómenos* y se reiterará en varios nuevos desarrollos en su obra, a pesar del papel fundamental que vuelve a adquirir la psicología descriptiva en su propia fenomenología.

Los rasgos característicos del concepto husserliano de descripción

Examinemos ahora algunos de los rasgos característicos que Husserl atribuye a la noción de descripción teniendo en cuenta que el interés de la fenomenología por la psicología descriptiva reside, principalmente, en lo que tiene de descriptivo. Es tentador recurrir al concepto de intencionalidad como criterio descriptivo de la fenomenología y concebirla únicamente como un análisis intencional. Sin embargo, si somos fieles a la doctrina de la primera edición de las *Investigaciones Lógicas,* contenido descriptivo y contenido intencional no se recubren completamente,[5] y la fenomenología naciente, que se define como una psicología descriptiva, está asociada estrechamente a los componentes reales de las vivencias, es decir, a los contenidos sensoriales.[6] Esto es lo que confirman también los análisis de la percepción de la sexta de las *Investigaciones Lógicas*. Efectivamente, Husserl sostiene en ella que lo propio de la esencia descriptiva de la percepción (Investigación lógica VI, p. 39) es que «da el objeto» (ib., p. 36), que consiste en el «hecho de tener tal o cual impresión determinada» (ib., p. 40), pero que, en tanto que tal, no es intencional. Debe su carácter intencional a un acto de aprehensión. De ahí se sigue que los modos de donación que parece privilegiar la fenomenología, y de los que hemos dicho antes que representaban su criterio descriptivo, lejos de limitarse a las vivencias intencionales, como frecuentemente se pretende, se identifican con los contenidos inmanentes de tales vivencias, los datos sensoriales y las imágenes.[7]

---

5 Véase la inv. lógica V, pp. 202-203, donde pone el ejemplo del análisis descriptivo de un complejo sonoro y lo desmarca a la vez del de una ciencia natural (en términos de vibración sonora u órgano del oído) e intencional (no descubre sentido ideal). Tal análisis apunta a los «contenidos reales de los actos» principalmente.

6 En una nota de la segunda edición de la quinta de las *Investigaciones Lógicas,* Husserl resalta con relación a esto, que «de hecho la palabra “fenomenológico”, al igual que “descriptivo”, habían sido entendidas, en la primera edición de este libro, exclusivamente en relación con componentes reales de vivencias, e incluso, en la presente edición, las habíamos empleado con preferencia en este sentido. Esto es conforme con el hecho de que el punto de partida natural de nuestras investigaciones se encontraba en la actitud psicológica» (Inv. lógica V, p. 202, nota 1).

7 En los §§ 85-86 de *Ideen I* se plantea de nuevo la cuestión de las vivencias no intencionales y las sensaciones, lo que en lo sucesivo se denomina la *hyle* que aproxima a la noción de apariencia de Stumpf. Husserl añade que la fenomenología de Stumpf es doctrina de apariencias o de contenidos primarios y se corresponde con la hylética y escribe en

Comencemos por la siguiente analogía, que nos permite de entrada el juego de desmarcar la psicología descriptiva de la psicología genética.

1) *La psicología descriptiva es a la psicología genética lo que la historia natural es a las ciencias de la naturaleza*

La psicología descriptiva es el estudio de los contenidos de la conciencia o vivencias y su tarea consiste, como la geognosia o la historia natural, en analizar y clasificar (ver *Ideen III,* p. 73, y Mc, p. 124). En cambio, la psicología genética explica «su nacimiento y su desaparición, las formas y leyes causales de su formación o de su transformación» (Inv. lógica V, § 7, p. 348). La diferencia esencial entre la fenomenología y la psicología, entendida como ciencia natural, es que «la descripción fenomenológica considera lo que es dado en el sentido más estricto, la vivencia tal como es en sí. Por ejemplo, analiza la aparición de las cosas, no lo que aparece en esta aparición» (Cf. Elsenhans, p. 280).

2) *Las descripciones fenomenológicas no conducen a las propiedades físicas* (realen) *de las vivencias empíricas, sino a la esencia de estas vivencias*

En otras palabras, la fenomenología se interesa, antes que nada, por la manera como experienciamos las cosas, por sus modos de dación o incluso por el aparecer de las cosas, no por lo que se da o lo que aparece, es decir, por las propiedades de las cosas cuyo análisis es patrimonio de las ciencias naturales. Así, el concepto empírico de contenido y de vivencia que Wundt, por ejemplo, concibe como un «acontecimiento», se opone al concepto fenomenológico que excluye «cualquier relación con la existencia empírica real» (Inv. lógica V, § 2, p. 147). Retomando el ejemplo de los colores, distinguimos, por un lado, sensación de color y coloración

---

este sentido: «La idea de hylética se transpone *ipso facto* a la fenomenología en el plano de una psicología eidética: ahora, en esta psicología eidética debería estar incluida, de acuerdo con nuestra interpretación, la «fenomenología» de Stumpf» (*Ideen I,* p. 299). Este pasaje confirma a la vez lo que dice de la fenomenología de las *Investigaciones Lógicas* en el pasaje citado, en la nota precedente: que esta fenomenología y la de Stumpf se sitúan al nivel de la psicología eidética. Esto tiene importancia para nuestro propósito, en la medida en que hay parentesco entre la *hyle* y la reflexión sobre la «conciencia fenoménica» en filosofía de la mente. Yo señalo que no tendré en cuenta en lo que sigue los desarrollos husserlianos del tema de las síntesis pasivas, que tienen una incidencia directa en las cuestiones que aquí nos interesan.

objetiva del objeto y, por otro lado, la vivencia de lo percibido, entendiendo la vivencia como el momento sensorial color mientras que lo percibido es el objeto de un acto cualquiera de percepción.

3) *El concepto fenomenológico de fenómeno no es fenomenalista*

Husserl reprocha a las teorías fenomenalistas su confusión o su no distinción de «el fenómeno como vivencia intencional y el objeto fenoménico (el sujeto de los predicados objetivos) y que, como consecuencia, identifiquen la complexión vivida de las sensaciones y la complexión de los caracteres objetivos» (Inv. lógica V, § 7).

Lo que quiere decir claramente que el fenomenalista desconsidera la importante distinción en el seno del fenómeno entre, por un lado, el objeto que aparece y el aparecer del objeto o vivencia, y por otro lado, el componente «real» de la vivencia (contenido sensorial o de imagen) de su componente ideal (contenido intencional). El fenomenalismo comete, pues, el mismo error que los brentanianos: confunde vivencia y percepto y concibe el último como un acontecimiento (es decir, estableciendo que percibimos *sense data*). Por tanto, comete el error de la objetivación.

De ahí el cuarto rasgo:

4) *Distinción entre vivencias intencionales y vivencias inmanentes o no intencionales*

Husserl disocia inmanente e intencional e incluso los opone, ya que reconoce que los contenidos verdaderamente inmanentes a la composición real de las vivencias intencionales no son intencionales; constituyen el acto, hacen posible la intención en tanto que puntos de apoyo necesarios, pero no son en sí mismos intencionados, no son los objetos que se representan en el acto (Inv. lógica V). No veo sensaciones de colores, sino objetos coloreados; no oigo sensaciones auditivas, sino una melodía, etc. Hablando con propiedad, no hay *objeto* inmanente, hay sólo *objetos intencionales*. El argumento al que se recurre con frecuencia en la investigación lógica V descansa en la posibilidad del error y en los casos de percepciones engañosas. En estos casos, lo dado es lo mismo independientemente de que el *objeto* exista o no; «Para la conciencia, lo dado es una cosa esencialmente la misma, aunque el objeto representado existe o que sea imaginado e incluso tal vez absurdo» a condición, como recuerda Husserl en una nota, de que hagamos abstracción de

los «caracteres posicionales eventuales que constituyen nuestra convicción de la existencia de lo que representamos» (Inv. lógica V, p. 176).

5) *Para la joven fenomenología no es la intencionalidad la que representa el criterio descriptivo para la distinción entre fenómenos psíquicos y físicos, sino la vivencia o experiencia comprendida en sentido amplio*

Como ya hemos observado, el único criterio descriptivo importante para ambas clases de fenómenos (psíquicos y físicos) es el «carácter descriptivo de los fenómenos tal como son vividos» (Inv. lógica V, p. 275).

6) *El modo de acceso a las vivencias no es una percepción interna, como creía Brentano*

La fenomenología husserliana no es introspectiva, como lo demuestra su crítica radical de la distinción entre percepción interna y externa en Brentano. Hablando con propiedad, no hay diferencia entre percepción interna y externa, si se entiende por ello la diferencia entre lo evidente y lo dudable porque incluso la percepción de sí (como yo empírico) no es evidente en sentido estricto (Inv. lógica VI, p. 280). Porque Brentano confunde vivencia y percepto, puede afirmar que un fenómeno puede, a la vez, ser un contenido de conciencia (sensorial o de imagen) y un objeto de conciencia y, por tanto, que la conciencia puede dirigirse simultáneamente y sin modificación hacia su objeto primario y hacia ella misma.

7) *Hay un modo de donación intuitiva (no inferencial) en primera persona que se extiende a la intuición de las esencias*

Se trata de la doctrina de la intuición de las esencias que desarrolla en la sexta de las *Investigaciones Lógicas* y de la que yo no hablaré aquí.

8) *Sin embargo, el privilegio que pertenece a la primera persona no se ha de comprender en el sentido de una experiencia privada o solipsista, sino más bien en el de un punto de vista o una situación*

Es otra manera de decir que es preciso tener en cuenta el contexto de la descripción. Por un lado, toda descripción depende de la situación del agente que describe, es decir, de su cuerpo aquí y ahora, etc.; por otro lado, esta situación es relativa y sólo tiene sentido en relación con otras situaciones, con un campo fenoménico cuya estructura es comparable a un sistema de coordenadas espacio-temporales.

9) *Este punto de vista se traduce por una cierta actitud que Husserl denomina en* Ideen II *la actitud personalista*

Husserl habla aquí también de modos de aprehensión: lo que caracteriza a la actitud naturalista, que es la del teórico de las ciencias de la naturaleza, y la actitud personalista, que es la actitud en la que estamos constantemente cuando realizamos acciones cotidianas. Esta actitud, que Husserl llama también «actitud de motivación» (*Ideen II,* p. 267), caracteriza igualmente el modo de aprehensión de las ciencias del espíritu. A estos dos modos de aprehensión corresponden objetividades diferentes: el correlato de la actitud naturalista es comprendido como un objeto natural (el objeto que aparece) que se puede explicar mediante leyes causales. Por su parte, el correlato de la actitud personalista es la persona comprendida como «sujeto de un entorno de personas y de cosas» (ib., p. 315). Así, un solo y mismo objeto, un solo y mismo comportamiento, por ejemplo, puede ser explicado de varias maneras diferentes, la explicación apropiada depende directamente de la manera como es descrito o aprehendido. Cuando es descrito o aprehendido como naturaleza, se presta a una explicación causal. En cambio, cuando es descrito como un comportamiento intencional, la explicación consiste en dilucidar sus motivaciones, es decir, explica Husserl, en «hacer comprender cómo los hombres de los que se trata "han llegado por ello" a comportarse de tal o cual manera, qué influencias han sufrido o ejercido, que los ha determinado dentro y a la vista de la comunidad de la acción» (*Ideen II,* p. 316).

10) *Tesis de la prelación de la actitud personalista sobre la actitud naturalista*

La fenomenología acuerda la prelación ontológica de la actitud personalista haciendo valer el carácter segundo de la actitud naturalista, en el sentido de que no sólo presupone la actitud de la persona, sino, sobre todo, que para constituirse debe hacer abstracción de todas las intenciones del orden del sentimiento y de la praxis.

11) *La tesis de la prelación presupone la del carácter derivado de las descripciones o explicaciones naturales*

La idea consiste simplemente en que las explicaciones naturales se constituyen haciendo abstracción de las descripciones intencionales y, sobre todo, de los modos de dación originarios.

12) *La tesis de la irreductibilidad de la descripción fenomenológica a la descripción natural remite en último análisis a la fragmentación de la realidad en regiones*

Toda tentativa de reducir un tipo de descripción al otro es víctima de una confusión de géneros y de un error de categoría. Esta tesis de Husserl se basa en la división en el seno de la realidad entre las regiones u ontologías regionales, las más importantes de las cuales son las regiones naturaleza y espíritu (ver *Natur und Geist,* Hua XXXII).

13) *El método de esta psicología descriptiva es inductivo y se desarrolla en la actitud natural*

Este método es propio de esta fenomenología que procede desde abajo, a saber, del modo de dación originaria de los fenómenos. Algo de esta fenomenología se desarrolla en todos sus cursos de los años veinte, especialmente en *Natur und Geist* (Hua XXXII) y en *Phänomenologische Psychologie* (Hua IX).

14) *La psicología descriptiva actúa como una propedéutica para la filosofía transcendental, aunque se distingue perfectamente de ella*

Hemos abordado ya este punto y añadiremos que, lejos de presuponer la reducción transcendental y otros artificios metodológicos, que responden a imperativos filosóficos, es más bien el resultado descriptivo de la psicología lo que constituye una condición previa para la filosofía trascendental.

Esta lista no pretende ser exhaustiva, pero bastará para el uso que queremos darle en este contexto. Porque lo que nos importa es que la fenomenología, comprendida como psicología descriptiva, suministra criterios descriptivos lo suficientemente apremiantes como para evaluar lo que puede calificarse de fenomenológico en la filosofía contemporánea y lo que hay en ella de verdaderamente descriptivo.

Algunos ejemplos del uso de la noción de descripción después de Frege

Después de Frege, el concepto de descripción es de uso corriente en la filosofía analítica. La misma idea de descripción se asocia muchas veces a lo que Frege denomina «modo de dación», concepto que utilizará como

sinónimo de sentido o significación. Por otra parte, este concepto debe su importancia al papel fundamental que juega la significación en nuestra relación con los objetos o «referentes». La insistencia en la idea de modo de dación de un comportamiento intencionado pone en evidencia la especificidad de las relaciones y de la red de relaciones que informan todo comercio con el mundo exterior. En este sentido, la noción de «modo de dación» *(Gegebenheitsweise)* juega un papel semejante al de la descripción. Por «modo de dación» se ha de entender la *manera* por la que un acto cualquiera se dirige o designa a su objeto. Por otra parte, permite ahorrarse la perspectiva del agente en su relación con el objeto, es decir, el conocimiento que posee del referente que siempre es parcial e incompleto y que varía sensiblemente de un locutor a otro. Dos razones a favor del papel de la significación y de los modos de dación en nuestra referencia a los objetos son: por un lado, la idea de irreductibilidad del conocimiento que posee un locutor de la significación de una expresión al conocimiento de su referencia o de su denotación. Porque, como explica Frege (1892), si el conocimiento de la significación se redujera al de su referencia, se podría determinar, por ejemplo, que *Hesperus* y *Phosphorus* designan a un solo e idéntico referente. Ahora bien, como acabamos de ver, éste no es el caso, ya que nuestro conocimiento del objeto es siempre parcial. La segunda razón hace referencia a lo que los wittgensteinianos han llamado el *contenido cognitivo* transmitido por un enunciado que se tiene por verdadero. Frege se pregunta cómo un enunciado del tipo «*Phosphorus* es *Hesperus*» podría transmitir información o enseñarnos algo si su significación se redujera a su referente (a su valor de verdad). Porque si el sentido de las expresiones que aparecen a cada lado del signo de identidad se redujera a que estas expresiones tienen una referencia, entonces un locutor comprendería la significación de este enunciado que toma por verdadero, sabría que estas expresiones se refieren a un mismo objeto y el enunciado no le suministraría ninguna información. En otras palabras, no habría diferencia entre «Émile Ajar es Romain Gary» y el enunciado tautológico «un autor es un autor». Por tanto, tenemos que presuponer que el locutor que comprende las significaciones de estas expresiones puede no saber que los términos de esta relación se refieren al mismo objeto. Como vemos, la idea de descripción descubre una de las propiedades esenciales de lo que podríamos llamar los contextos de actos, los contextos en los que figuran creencia, deseo e intención, por ejemplo, lo que se llama también *opacidad*

referencial, que constituye, en muchos aspectos, una descripción fenomenológica. Volveré sobre ello.

Después de Frege, el concepto de descripción, tal y como lo emplea la filosofía analítica, ha sido asociado frecuentemente con la fenomenología clásica. Pensemos en las descripciones definidas que Russell (1904) introdujo como reacción a las tesis de Meinong sobre los objetos intencionales. Pensemos también en los últimos escritos de Wittgenstein sobre la filosofía de la psicología, cuyos principales interlocutores son justamente los defensores de la psicología descriptiva de Brentano o en la psicología de la Forma. Se podría mostrar que estos textos de Wittgenstein contienen numerosas referencias, más o menos explícitas, a conceptos indisociables de la psicología descriptiva de Brentano y de su escuela, especialmente el de la descripción que utiliza abundantemente en relación con el fenómeno de la *Gestaltswitsch*. Por lo demás, son los estudiosos de Wittgenstein los que han hecho de la noción de descripción un concepto operatorio en teoría de la acción y en filosofía de la mente, como reacción al behaviorismo y a la explicación neopositivista del comportamiento en términos nomológicos-deductivos. Así, Elisabeth Anscombe, en su libro *Intention,* emplea la expresión «bajo una descripción» para actualizar una presuposición común a toda explicación del comportamiento, a saber, la importancia de la descripción que se hace de él. Anscombe ha mostrado que existe una correlación entre la manera de describir un comportamiento y la de explicarlo, y otros wittgensteinianos han destacado que, cuando el comportamiento se describe como una acción intencional, las explicaciones nomológico-deductivas no resultan apropiadas porque no respetan lo que hemos llamado obligación de homogeneidad (ver Chisholm, 1964, y Anscombe, 1974). Georg von Wright (1967), otro estudioso de Wittgenstein, propone una idea parecida cuando emplea el silogismo práctico de Aristóteles como un esquema de descripción y explicación de la acción racional.[8]

Este aspecto descriptivo inherente a la observación de un comportamiento ha sido tenido en cuenta por filósofos como Quine, Davidson y Dennett, que defienden una posición «interpretacionista» en filosofía de la mente. Algunos aspectos del interpretacionismo se asocian a la fenomeno-

8 Véase Fisette y Poirier (2000, cap. 1). En relación con esto, señalo el debate entre Searle (2000) y Dreyfus (2001) sobre esta misma cuestión.

logía descriptiva comprendida en sentido amplio, especialmente la postura intencional de Daniel Dennett y, en cierta medida y por razones diferentes, el monismo anómalo de Davidson. En lo que concierne al monismo de éste, podríamos ver en él una tentativa de conciliar el anomalismo de los wittgensteinianos con el modelo nomológico-deductivo de los neopositivistas por medio de este mismo concepto de descripción. En *Mental Events,* Davidson articula su monismo anómalo en tres principios aparentemente inconsistentes:

P1-La interacción causal entre lo físico y lo psíquico.
P2-El carácter nomológico de la causalidad.
P3-El anomalismo de lo psíquico.

El primer principio «concierne a los acontecimientos extensos y es, por tanto, ajeno a la dicotomía mental-psíquico» (Davidson, 1980: 215). Simplemente estipula que ciertos acontecimientos descritos en términos psicológicos (acontecimientos mentales) son causas o efectos de acontecimientos descritos en términos psíquicos (acontecimientos psíquicos). El segundo principio estipula que toda relación causal es necesariamente nomológica, es decir, siempre subsumida en leyes. El tercero estipula que los acontecimientos no pueden ser subsumidos en leyes cuando son descritos por conceptos psíquicos. Los dos primeros principios parecen implicar que la explicación de la acción debe ser nomológica —lo que es negado por el tercer principio, tan del gusto de los wittgensteinianos—. Pero, para Davidson, esta aparente inconsistencia descansa en la falta de distinción entre los contextos causales, que son transparentes, y los contextos nomológicos y explicativos, que son opacos. Tan sólo el primero de los tres principios está en un contexto transparente, mientras que los dos últimos están en contextos opacos, ya que la manera de referirnos a los términos de una relación nomológica tiene importancia en lo referente a la verdad de los enunciados que describen estas relaciones (de los enunciados nomológicos). El tercer principio establece que dos elementos causalmente relacionados no pueden ser subsumidos en leyes cuando alguno de ellos o ambos son descritos en términos intencionales o psíquicos. Esto se debe a que, para Davidson (1980: 229), «un acontecimiento es una acción si y sólo si puede ser descrito de una manera que lo convierta en intencional». Así, lo que convierte al comportamiento en acción es únicamente la posibilidad de describirlo con un vocabulario apropiado que lo haga intencional. Este mismo acontecimiento puede ser re-des-

crito en un vocabulario no intencional, por ejemplo, en el vocabulario de la física, y, en este caso, ser subsumido en leyes. Davidson opina, por tanto, que la diferencia a la que alude Wittgenstein no concierne al acontecimiento como tal, es decir, al *descriptum,* sino sólo la descripción que se da de él en situación de interpretación. Para acabar con la aparente inconsistencia entre los tres principios y resolver el conflicto que enfrenta a los neopositivistas y a los neowittgensteinianos, resulta que, según Davidson, basta con precisar la descripción o el vocabulario en cuyo seno dos acontecimientos causalmente relacionados no pueden ser subsumidos en leyes: dos acontecimientos causalmente ligados pueden ser subsumidos en leyes *cuando son descritos en un vocabulario físico.* Cuando se explicita la distinción entre los contextos opacos y transparentes, y la que se da entre los modos de descripción de acontecimientos, la apariencia de inconsistencia entre nuestros tres principios desaparece (Fisette, 1996).

Dennett es uno de los pocos filósofos de la mente que se sirve de una cierta fenomenología, incluso cuando muestra un cierto eliminacionismo frente al problema de la conciencia (la conciencia es un prejuicio filosófico heredado del cartesianismo) y se adhiere desde siempre a una forma de funcionalismo (las creencias, deseos, intenciones, etc., se conciben en términos de su rol funcional). Si hay algún parentesco con la fenomenología, se ha de buscar en lo que llama *stances,* más precisamente, *intentional stance,* que constituye la piedra angular de su psicología, cuya tarea es explicar y predecir el comportamiento. En una primera aproximación, el aspecto de psicología intencional que autoriza a hablar en términos de fenomenología es el acento puesto en la idea de perspectiva y en cierta relatividad de los objetos o referentes a un esquema conceptual. Al insistir en dicha relatividad, Dennett se opone a una forma de realismo metafísico, la defendida por John Searle, por ejemplo, aproximándose a una forma de interpretacionismo, cercano al de Quine y al de Davidson, por ejemplo. La originalidad de Dennett en relación con los adversarios y defensores del interpretacionismo consiste en que reconoce una cierta realidad al sistema intencional, lo que llama también *real pattern,*[9] entendiendo que tales *pat-*

9 «Pattern» designa, pues, el orden subyacente a toda descripción intencional, es decir, la cohesión que se presupone en el campo cognitivo de un agente cuando su comportamiento, verbal o no, es *descrito* con el vocabulario intencional.

terns sólo son accesibles a un intérprete que adopte la perspectiva o actitud apropiada. Un sistema intencional sólo es entonces accesible y, por tanto, atribuible a un agente dado cuando tal comportamiento corrobora tal interpretación. La mejor entre todas las interpretaciones corroboradas por un comportamiento dado será la que vaticine lo mejor (1990: 45). En este sentido, toda explicación y toda predicción dependen de la descripción que se haga de ellas. Dennett (1987) distingue tres tipos de descripción y tres actitudes correspondientes: *Intentional stance,* que corresponde a la descripción intencional; *Physical stance,* que lleva al estado psíquico efectivo del objeto particular y sus descripciones se articulan en nuestro conocimiento de las leyes de la naturaleza y, finalmente, *Design stance,* que descansa en la noción de función y en la descipción arquitectónica que lleva únicamente al plano funcional del sistema así descrito. Gracias a esta distinción en estas tres *stances* y a la idea de correlación actitud o descripción/objeto descrito *(pattern),* Dennett puede reivindicar justamente una cierta fenomenología, aunque con su hetero-fenomenología se distancia de la mayor parte de los fenomenólogos, a los que reprocha su introspeccionismo, haciendo referencia al privilegio que conceden al punto de vista de la primera persona.

El problema de la consciencia y el déficit de la explicación

Una vez dicho esto, el escepticismo de Dennett respecto a la consciencia y, más concretamente, en relación con la experiencia fenoménica, lo aleja considerablemente de las preocupaciones de la fenomenología tal como la hemos definido antes. El funcionalismo que defiende en filosofía de la mente se pone de manifiesto en numerosas críticas que Thomas Nagel y varios filósofos de la mente, que han reconocido la buena fundamentación de sus argumentos, han dirigido al fisicalismo y al funcionalismo.[10] Por ejemplo, Nagel opina que, debido al carácter subjetivo de la conciencia fenoménica —su efecto de estar en tal estado—, las doctrinas recibidas, especialmente el fisicalismo, no disponen de recursos conceptuales ni del vocabulario necesario para una descripción adecuada de la

10 Se podría retomar la crítica que Haugeland dirige a Dennett.

conciencia ni de lo psíquico en general. Nagel y otros filósofos que hemos mencionado asocian este tema de la conciencia y de la experiencia fenoménica con un problema propiamente fenomenológico, sin conceder, sin embargo, excesiva importancia al carácter específico de la fenomenología. No sucede lo mismo con los filósofos que provienen de la tradición fenomenológica, los cuales se interesan por averiguar si y cómo la fenomenología puede contribuir a este problema que, en muchos aspectos, constituye el escollo del programa de naturalización en la filosofía contemporánea. Entre las numerosas opciones que propone una integración de la fenomenología en el programa de naturalización,[11] tres de ellas merecen nuestra atención más particularmente.

1. El programa de Jean Petitot, que propone que esta integración se haga por la matematización de las descripciones fenomenológicas.
2. El programa de una neuro-fenomenología de Varela, que acentúa el aspecto metodológico de la fenomenología.
3. El método natural de Flanagan, que propone una división del trabajo y una colaboración entre fenomenología, psicología cognitiva y neurociencias.

Me atendré principalmente a los programas propuestos por Flanagan y Varela, debido a la importancia que conceden al problema de la conciencia.

Pero, antes, una cuestión: ¿en qué consiste este famoso problema de la conciencia? Como es sabido, se ha impuesto desde el principio en la filosofía contemporánea, a mitad de los años sesenta, bajo la forma de objeciones contra el fisicalismo y el funcionalismo. Así es como las teorías clásicas de la mente, y primeramente el funcionalismo, han hecho de la intencionalidad y de sus representaciones mentales la categoría primera del espíritu, creyendo así poder subsumir el conjunto de los rasgos característicos de la mente. Precisamente éste es el presupuesto rechazado por quienes se valen de la conciencia y estiman que resiste a una descripción y a una explicación de tipo fisicalista o funcionalista. De hecho, la mayor parte de las objeciones contra el funcionalismo abundan en el tema de la

11 Véase Varela et al. (1999).

resistencia que parece ofrecer la conciencia a un tratamiento funcionalista y a otros programas de naturalización de la mente de los que hoy en día disponemos. Teniendo en cuenta que la actitud de estos filósofos en lo concerniente a la naturaleza misma de este fenómeno difiere significativamente, se puede, sin embargo, decir que su diagnóstico de este problema corrobora ampliamente lo que Joseph Levine (1993) ha llamado el *déficit de la explicación de la conciencia (explanatory gap)*.

El problema que Levine trata de identificar con esta idea es el de la aparente asimetría entre la explicación que convierte al objeto en una especie natural como el agua, mediante su composición química, por ejemplo, y la de la conciencia fenoménica ayudada por el aparato descriptivo del funcionalismo o del fisicalismo. Partimos aquí de explicaciones por identificación en la medida en que los términos de la relación tienen lugar en enunciados de identidad del tipo «agua = H_2O». Estas explicaciones se denominan reductivas, porque todas las propiedades de la una, por ejemplo del agua, se reducen a las del otro, en este caso, a las inherentes a su composición química. Una explicación reductiva consiste pues en explicar los fenómenos del nivel superior en términos de entidades o procesos más simples del nivel inferior o en la identificación de capacidades psicológicas a nivel macroscópico (la memoria, el razonamiento, etc.), por ejemplo, en términos de capacidades del cerebro a nivel microscópico (las propiedades de la red neuronal). La idea de asimetría destaca claramente en la comparación de la explicación de estos fenómenos naturales con la explicación funcionalista del dolor en términos de «estimulación de fibras C» o de la propuesta por Crick y Koch (1995) de una «oscilación neurológica de 35-75 hercios en el córtex». Comparemos explicaciones del tipo: «El agua = H_2O» o incluso «el calor = grado de agitación de las moléculas» con el enunciado psicofísico: «el dolor = estimulación de fibras C». Los *explananda* en los enunciados del primer tipo, el agua y el calor, pueden ser derivados de hechos microfísicos y explicarse de esta manera. Tal es el caso igualmente de un fenómeno biológico como la reproducción, que se puede explicar dando cuenta de los mecanismos celulares y genéticos que permiten al organismo producir otros organismos, etc. Cuando esta explicación satisface ciertas condiciones (poco importa cuáles) a nivel microscópico, el fenómeno a explicar lo es en efecto.

Sin embargo, parece no suceder lo mismo con las propiedades fenoménicas en la medida en que la identificación del dolor con la estimula-

ción de las fibras C, por ejemplo, parece una relación en sí misma misteriosa, cuando no completamente arbitraria. Es lo que denuncian las numerosas experiencias de pensamiento en la literatura, las de Block (1995) en particular, que tienden a mostrar que una criatura puede estar en el estado descrito por el *explanans* incluso en ausencia del estado a explicar.

Siguiendo a Levine, el problema de la conciencia, comprendido como un problema del déficit de la explicación, conduce tanto a la naturaleza del fenómeno que se pretende explicar, al *explanandum,* al marco conceptual en el que se erige la explicación, el *explanans,* como a la relación entre el *explanandum* y el *explanans*. Este diagnóstico posibilita un desglose más fino de nuestro problema:

1. Los problemas ligados al *explanandum:* todos los problemas asociados al concepto de conciencia. Algunos piensan, en efecto, que el déficit proviene del hecho de que la ciencia nunca ha suministrado los conceptos necesarios para explicar la experiencia fenoménica.
2. Los problemas relativos al *explanans:* el marco conceptual en el que debe edificarse la explicación: el fisicalismo, el funcionalismo en sus diferentes versiones, la neurobiología o, más sencillamente, como piensa Rosenthal, por ejemplo, los estados intencionales no conscientes.
3. Los problemas concernientes a la relación *explanandum/explanans:* este problema depende de lo que se sitúe en el *explanandum* y en el *explanans.*

El último grupo de problemas es particularmente importante para los defensores de un déficit en la explicación, que exigen un análisis conceptual completo de una explicación satisfactoria de la conciencia. Los funcionalistas conciben este análisis en términos de función o de papel causal como lo muestra el esquema siguiente que presenta las premisas funcionalistas de una identificación psicofísica:

1. Estado mental M = ocupando el papel funcional F (análisis conceptual).
2. El ocupante del papel F = el estado del cerebro C (estudio empírico).
3. M = C (por transitividad).

La identificación psicofísica presupone las dos operaciones que figuran en las premisas y que corresponden, siguiendo a Levine (1993), a las dos etapas de una reducción explicativa: la primera es el proceso que consiste en establecer adecuadamente el concepto de propiedad que debe ser reducido, el *explanandum,* identificando su papel causal por el que buscamos los mecanismos subyacentes: la segunda etapa es, simplemente, la investigación empírica de estos mecanismos subyacentes. Aunque Levine y algunos otros filósofos dudan de la fundamentación del análisis funcionalista, no dejan de reconocer la importancia de desarrollar un aparato conceptual que sea apto para suministrar un adecuado análisis y una apropiada descripción de la conciencia.

La fenomenología frente al problema de la conciencia

Aquellos que creen que la fenomenología puede contribuir al problema de la conciencia, tal como lo hemos expuesto, estiman que este aparato descriptivo, en efecto, está ya al alcance de la mano y que vale la pena extraerlo del corpus de la fenomenología clásica. Sin embargo, cualquiera que carezca de familiaridad con esta tradición sabe que la conciencia intencional, por ser un tema privilegiado de ciertos fenomenólogos, no es el tema central de la fenomenología en su conjunto. Por el contrario, se podría mostrar que varios filósofos que invocan cierta fenomenología mostrarían, en relación con el problema de la conciencia, una actitud cercana a los filósofos de la mente que ven en ella a lo sumo otro prejuicio nacido del cartesianismo. En otras palabras, con la fenomenología ocurre como con la conciencia: subsume cosas medianamente diferentes; a menos que la asociemos con Husserl, como hemos hecho desde el principio, y la confinemos a su posible contribución a nuestro problema en el dominio de la psicología intencional, a costa de enmendarla si es preciso, teniendo en cuenta lo que se ha hecho en este dominio en la fenomenología poshusserliana. Por necesidades de la causa, admitamos tener un concepto fiable de fenomenología y preguntémonos si la confianza que tienen en ella aquellos que le reservan un lugar central en su programa está justificada. Si nuestro diagnóstico del problema es correcto y es verdad que el problema del déficit de la explicación tiene su origen en una cierta concepción del espíritu que algunos califican de «mentalista» y de «representacionalista», será preciso primero asegurarnos de que esta fenomenología defiende una concepción

del espíritu que escapa a estas objeciones. Ahora, las opiniones de los mismos fenomenólogos sobre esta cuestión son dispares. Pensemos en las objeciones de Heidegger y, sobre todo, en las de Merleau-Ponty con respecto a Husserl que van en el mismo sentido; pensemos también en la tesis de Dreyfus (1972), inspirada por tales objeciones, según la cual la doctrina husserliana del noema y de la intencionalidad en general anticiparían las ideas centrales del computacionismo clásico y del funcionalismo y, por esta misma razón, generaría el mismo género de problemas que estos últimos, entre los cuales estaría el de la conciencia fenoménica. Por lo que a mí respecta, reconozco lo bien fundamentada de esta crítica del representacionismo y no oculto mi simpatía por lo que se ha dado en llamar desde entonces la cognición situada y la concepción del espíritu, según la cual el pensamiento, el cuerpo y el entorno forman un todo orgánico indisociable. Sin embargo, creo también que la fenomenología husserliana sigue siendo una candidata potencial para una descripción adecuada del *explanandum,* como ciertas tesis de Merleau-Ponty inspiradas en un cierto Husserl y la psicología ecológica.[12] Tal es, por otra parte, lo que sugieren varias tesis que hemos asociado antes a su concepto de descripción. En cualquier caso, ésta es mi hipótesis de trabajo y la tarea principal que impondré a mi rápida evaluación de los programas de Varela y de Flanagan.

La aproximación ecuménica que preconiza Flanagan (1997) con su «método natural» resulta atractiva porque aborda este problema teniendo presentes los tres aspectos que acabamos de identificar, a saber, el *explanandum* (la fenomenología), el *explanans* (las neurociencias) y la relación *explanandum/explanans* (la psicología/ciencias cognitivas). Tradicionalmente, cada una de estas disciplinas se desarrolla ajustando sus teorías a la luz de nuevos datos empíricos o proponiendo nuevas teorías que encajan mejor con sus datos. El método natural prescribe que el desarrollo de cada una no sólo debe ser determinado por sus propios datos empíricos y conceptuales, sino también por los de las otras disciplinas. La regla principal a la que obedece el método natural es la de tratar con igual respeto a cada uno de los miembros del triángulo. La idea consiste simplemente en utilizar la fenomenología para informar la indagación empírica en psicología y

12 Para una descripción fenomenológica de la experiencia perceptiva de la psicología ecológica, véase E. Thompson (1995, cap. 6).

en neurología y en utilizar la fisiología para informar a la psicología y a la fenomenología. Los investigadores en neurociencias y en ciencias cognitivas deberían tener en cuenta, por tanto, lo que dicen los fenomenólogos cuando describen la estructura de la experiencia consciente y revisar sus teorías si es preciso y sus esquemas conceptuales de manera que encajen con las descripciones fenoménicas. Pero esta regla se aplica también a los fenomenólogos, los cuales deben tomar en serio lo que dicen los investigadores en neurociencias y en ciencias cognitivas y revisar sus propias teorías y aparatos conceptuales si es preciso. También éste es el método que propone Varela con el nombre de neuro-fenomenología. Para él, las descripciones fenomenológicas de la estructura de la experiencia y sus contrapartidas en ciencias cognitivas están ligadas unas a otras por obligaciones recíprocas. Sin embargo, estas obligaciones son muy diferentes de las que le impone Flanagan, por las razones que ahora examinaré.

En primer lugar, hay diferencias importantes y significativas entre la aproximación de Varela y la de Flanagan respecto a los tres aspectos del problema de la explicación de la conciencia. De hecho, estamos frente a dos concepciones del espíritu relativamente diferentes. Por más que Flanagan haya reconocido lo bien fundado del problema de la conciencia y haya imputado este problema a la ausencia de una descripción adecuada de la conciencia fenoménica, jamás pone en cuestión su concepción representacionalista del espíritu. Además, esta fenomenología a la que confía el estudio de la conciencia fenoménica es, en el mejor de los casos, metafórica (reside en los comunicados relatados por un paciente de sus propios estados cualitativos o de otros), sólo tiene de fenomenológica el nombre. En cambio, la teoría de la *enaction,* tal y como es expuesta por Varela, Thompson y Rosch (1991), obliga a una concepción no representacionalista del espíritu, próxima a la de Merleau-Ponty y a la de la psicología ecológica, en la que la conciencia, comprendida en el sentido de experiencia fenoménica, juega un papel central. En la fenomenología se destaca la descripción de las estructuras de esa experiencia, más concretamente, en una neuro-fenomenología cuyo método está ampliamente inspirado en la fenomenología clásica (Varela, 1995). La cuestión es ahora saber en qué sentido esta descripción fenomenológica del *explanandum* es verdaderamente apremiante para la explicación de la conciencia. Porque una fenomenología que insiste en la dimensión fenoménica de la experiencia no es forzosamente compatible con los modelos clásicos que juegan el papel de

explanans en la filosofía del espíritu, especialmente el computacionismo clásico y el conexionismo. Si Varela y Petitot tienen razón al recurrir a los modelos dinámicos es porque los sistemas por los que se interesa esta investigación, inspirada en la teoría de sistemas dinámicos, trabaja con una concepción de la mente compatible con la de la fenomenología. Ella comprende la mente, no como un cerebro-ordenador aislado en la cavidad craneal, sino como un organismo entero que incluye al sistema nervioso y al cuerpo situados en un entorno. La inserción corporal de la mente, su dependencia del entorno y la importancia del tiempo en la cognición (véase Van Gelder, 1995) son otros tantos rasgos que unen singularmente la aproximación dinámica con la descripción fenomenológica de la experiencia fenoménica. Ahora bien, preconizando los modelos clásicos, como parece hacer Flanagan, queda excluida toda obligación por parte de la fenomenología. Por el contrario, en esta perspectiva, éstos son los modelos que imponen la norma.

Queda pues el tercer aspecto del problema de la explicación de la conciencia que concierne a la relación *explanans/explanandum*. En la obra *Naturalizing Phenomenology,* que reúne a varios filósofos simpatizantes de la fenomenología, se proponen tres opciones en el sentido de la naturalización de la fenomenología y, en cierta medida, de una «fenomenalización» del marco en el que se erige el aparato explicativo de las ciencias. La primera opción es la del *Bridge locus,* es decir, la idea de un puente entre, por ejemplo, el percepto y el sustrato neuronal que tomaría la forma siguiente: si un acontecimiento empírico se parece a otro fenoménico, entonces este acontecimiento explica el acontecimiento fenoménico.

Ø se parece a ¥ = Ø explica ¥

Pero esto sólo sería satisfactorio si se exigiera previamente una explicación, como hemos dicho, en relación con el análisis conceptual. La segunda opción es la del isomorfismo que presenta todas las ventajas y desventajas de una teoría de la identidad. Todavía resta lo que los autores de la introducción a esta obra denominan «pasajes generativos». Siguiendo esta opción, preconizada por Varela (1997), se trata de recurrir a conceptos de la morfodinámica como conceptos-puente entre los conceptos (eidéticos) de una descripción fenomenológica y los de la geometría. Esta operación se hace en dos tiempos: en un primer tiempo, se va de los conceptos fenomenológicos a los conceptos morfológicos (auto-organización)

y, en un segundo tiempo, de los conceptos morfológicos a los geométricos (morfodinámicos). Siguiendo esta tercera opción, estas teorías dinámicas «permiten explicar cómo las unidades a pequeña escala (microscópicas) pueden organizarse en estructuras a gran escala (macroscópicas) emergentes sobre la base del comportamiento colectivo coordinado (cooperativo y conflictivo) situado en un nivel intermedio (mesoscópico)» (1999: 55). En otras palabras, el nivel macroscópico emergería morfológicamente de estructuras basadas en singularidades de los procesos microscópicos. Esta opción plantea numerosas cuestiones en el plano epistemológico y en el ontológico —pensemos en las dificultades asociadas al concepto de emergencia (véase Kim, 1998)—, pero representa, no obstante, en mi opinión, la opción más viable desde la perspectiva de una contribución de la fenomenología a las ciencias cognitivas.

Bibliografía

ANSCOMBE, E. (1963), *Intention,* Oxford, Blackwell.

— (1979), «Under a Description», *Nous,* 13, pp. 219-233.

BLOCK, N. (1995), «On a confusion about the function of consciousness», *Behavioral and Brain Sciences,* 18, pp. 227-247.

BLOCK, N., O. FLANAGAN y G. GÜZELDERE (dirs.) (1997), *The Nature of Consciousness: Philosophical Debates,* Cambridge (MA), MIT Press.

BRENTANO, F. C. (1874), *La psychologie du point de vue empirique [Psychologie vom empirischen Standpunkte],* París, Aubier-Montaigne, 1944. [Trad. Maurice de Gandillac.].

— (1890-91), *Deskriptive Psychologie,* Hamburgo, Meiner, 1982.

CHISHOLM, R. (1964), «The Descriptive Element in the Concept of Action», *The Journal of Philosophy,* 61, pp. 613-625.

CHALMERS, D. (1996), *The Conscious Mind,* Oxford, Oxford University Press.

DAVIDSON, D. (1970), «Mental Events», en Davidson (1980).

— (1980), *Essays on Actions and Events,* Oxford, Oxford University Press. [Trad. P. Engel, *Actions et événements,* París, Presses Universitaires de France, 1993.]

DENNETT, D. C. (1987), *The Intentional Stance,* Cambridge (MA), MIT Press. [Trad. P. Engel, *La strategie de l'interprète: Le sens commun et l'univers quotidien,* París, Gallimard, 1990.]

DILTHEY, W. (1894), «Idées concernant une psychologie descriptive et analytique», en W. Dilthey, *Le monde de l'esprit,* París, Aubier, 1947.

DREYFUS, Hubert L. (1972), *What Computers Can't Do: The Limits of Artificial Intelligence,* Nueva York, Harper Colophon Books. [Trad. R.-M. Vassallo-Villaneau y D. Andler, *L'intelligence artificielle: mythes et limites,* París, Flammarion, 1984.]
— y H. HALL (1982), *Husserl, Intentionality and Cognitive Sciences,* Cambridge (MA), MIT Press.
— (2001), «Phenomenological Description versus Rational Reconstruction», *Revue internationale de philosophie,* pp. 181-196.
FISETTE, D. (1996), «Davidson on Norms and the Explanation of Intentional Behavior», en M. Marion and R. S. Cohen (eds.), *Logic and Philosophy of Science in Québec,* en *Boston Studies in the Philosophy of Science,* Boston, Dordrecht, pp. 139-157.
— (dir.) (1999), *Consciousness and Intentionality: Models and Modalities of Attribution,* Dordrecht, Kluwer.
— y P. POIRIER (2000), *La philosophie de l'esprit: état des lieux,* París, Vrin.
— (2002), «Erläuterungen: Logical Analysis vs. Phenomenological Descriptions», en R. Feist (ed.), *Husserl and the Natural Sciences,* Ottawa, Ottawa University Press [en prensa].
FLANAGAN, O. (1997), «Prospects for a unified theory of consciousness or, what dreams are made of», en J. Cohen et J. Schooler (dirs.), *Scientific Approaches to Consciousness,* Hillsdale (NJ), Erlbaum.
FREGE, G. (1892), «Sens et dénotation» *[Sinn und Bedeutung],* en Frege, G., *Écrits logiques et philosophiques,* trad. C. Imbert, París, Seuil, 1971.
GIBSON, J. J. (1979), *The Ecological Approach to Visual Perception,* Boston, Houghton Mifflin.
HAUGELAND, J. (1998), *Having Thought: Essays in the Philosophy of Mind,* Cambridge, Harvard University Press.
HUSSERL, E. (1950), *Gesammelte Werke.* Auf Grund des Nachlasses veröffentlicht in Gemeinschaft mit dem Husserl-Archiv an der Universität Köln vom Husserl-Archiv (Leuven) unter Leitung von S. Ijsseling, Den Haag, Husserliana, Dordrecht, Kluwer.
KIM, J. (1998), *Mind in a Physical World,* Cambridge (MA), MIT Press.
LEVINE, J. (1993), «On leaving out what it's like», en M. Davies y G. Humphreys (dirs.), 1993. [Trad. «Oublier ce que cela fait», en Fisette y Poirier, 2000.]
MCGINN, C. (1991), *The Problem of Consciousness: Essays Toward a Resolution,* Oxford, Blackwell.
MERLEAU-PONTY, M. (1942), *La structure du comportement,* París, Presses Universitaires de France (3.ª ed., 1953).
NAGEL, T. (1974), «What is it like to be a bat?», *Philosophical Review,* 4, pp. 435-450. [Trad. «Quel effet cela fait, d'être une chauve-souris?», en Hofstadler y Dennett (dirs.), 1987].

Petitot, J. (dir.) (1995*a*), *Sciences Cognitives et Phénoménologie*. *Archives de Philosophie,* vol. 58 (número especial).

— (1995*b*), «La réorientation naturaliste de la phénoménologie», *Archives de philosophie,* 58, pp. 631-658.

Putnam, H. (1988), *Representation and Reality,* Cambridge (MA), MIT Press. [Trad. C. Engel-Tiercelin, *Représentation et réalité,* París, Gallimard, 1990.]

Quine, W. V. (1960), *Word and object,* Cambridge (MA), MIT Press. [Trad. P. Gochet, *Le mot et la chose,* París, Flammarion, 1977.]

Rollinger, R. (1999), *Husserl and the School of Brentano,* Dordrecht, Kluwer.

Searle, J. (2000), «The Limits of Phenomenology», en *Essays in Honor of Hubert Dreyfus* (vol. 2), Cambridge, MIT Press, pp. 71-92.

Smith, B. (1995), «Formal Ontology, Common Sense and Cognitive Science», *International Journal of Human-Computer Studies,* 43, pp. 641-667.

Thompson, E. (1995), *Colour Vision,* Londres, Routledge.

Van Gelder, T. (1995), «What might cognition be if not computation», *The Journal of Philosophy,* 92, pp. 345-381.

Varela, F. (1995), «Neurophenomenology: a methodological remedy for the hard problem», *Journal of Consciousness Studies,* 3, pp. 330-349.

— (1997), «The Naturalization of Phenomenology as the Transcendence of Nature. Searching for Generative Mutual Constraints», *Alter,* 5, pp. 355-381.

— E. Thompson y E. Rosch (1991), *The Embodied Mind: Cognitive Science and Human Experience,* Cambridge (MA), MIT Press. [Trad. V. Havelange, *L'inscription corporelle de l'esprit. Sciences cognitives et expérience humaine,* París, Seuil, 1993.]

— J. Petitot, J. M. Roy y B. Pachoud (dirs.) (1999), *Naturalizing Phenomenology: Issues in Contemporary Phenomenology and Cognitive Science,* Palo Alto, Stanford University Press.

Wundt, W. (1902), *Grundzüge der physiologischen Psychologie,* Leipzig, Engelmann.

This page intentionally left blank

ESPACIO VIVIDO Y CIBERESPACIO

Pilar Fernández Beites (Universidad Pontificia de Salamanca)

Voy a intentar precisar la relación que guarda el ciberespacio con lo que podemos denominar el espacio vivido, que no incluye sólo el cuerpo propio, como podría pensarse en un primer momento, sino también las múltiples perspectivas subjetivas del único espacio objetivo. Pero antes de nada, he de delimitar lo que entiendo por ciberespacio. Como sabemos, éste es un término acuñado en 1984 por William Gibson en la novela *Neuromante*. Procede del griego *kybernetes* que significa 'timonel', 'gobernar'; se trata, pues, de un espacio manejable. La Real Academia lo define como 'ámbito artificial creado por medios informáticos'. Muchos autores identifican ciberespacio con realidad virtual en general, pero, para evitar repeticiones, me voy a centrar en el ciberespacio entendido como un espacio perceptivo, y no sólo como un espacio de información en general. Por ejemplo, los chats forman parte de la realidad virtual, pero no los consideraré ciberespacio por no ser espacio perceptivo.

El ciberespacio queda definido, entonces, como un espacio artificial creado mediante tecnologías informáticas. Estas nuevas tecnologías plantean un problema a la filosofía —y en concreto a la fenomenología— porque no se utilizan, al igual que el resto de la técnica, para construir nuevos objetos espaciales reales, como pueden ser una mesa o un coche, sino que su peculiaridad consiste en crear objetos irreales, que flotan en el ciberespacio. Encontramos así el problema fundamental en filosofía, que es el problema de la realidad y de la verdad.

En el espacio que capto ahora aparecen unas paredes, ventanas, el suelo, distintas personas, etc. Este espacio es percibido por mí mientras estoy aquí sentada, pero también podría moverme y entonces sé que irían cambiando las perspectivas: si me sitúo al final de la sala vería a lo lejos la mesa en la que ahora me apoyo, etc. Pues bien, si este espacio fuera ciberespacio no habría ventanas ni asientos ni personas..., sino un sistema informático que crea el ciberespacio. Yo tendría puesto un equipo informático suficientemente complejo y estaría quizás sola en una pequeña habitación: por ejemplo, haciendo prácticas de cómo hablar en público.

Lo que se intenta con la tecnología informática es lograr que sus usuarios tengan la impresión subjetiva de estar dentro del ciberespacio —del mismo modo que tienen la impresión de estar dentro del espacio real—. Para expresar esta idea, decimos que el ciberespacio es un sistema inmersivo. La inmersión total,[1] en la que la copia sería tan perfecta que el usuario

---

1 Para lograr una inmersión total un punto muy importante es que haya *varios usuarios*. En el espacio real encontramos no sólo objetos, sino también los cuerpos de otros sujetos, con los que podemos entrar en contacto. Así se construye un espacio social —que ya no es espacio en el sentido estricto que aquí utilizo, pero que está basado en el espacio perceptivo—. La aparición de varios usuarios no se ha logrado todavía en sistemas inmersivos, como los que he descrito más arriba, pero sí en los denominados *sistemas semiinmersivos*. En ellos el usuario está frente a una pantalla, que capta como tal pantalla, y, por tanto, no se siente dentro de un espacio perceptivo: no hay inmersión en sentido estricto. Pero se puede hablar de una semiinmersión, porque el usuario interviene en lo que sucede en la pantalla y así se siente parcialmente dentro. El caso más conocido de sistema semiinmersivo son los videojuegos. En ellos, según me muevo, va cambiando la imagen, y por esta razón aunque esté frente a la pantalla, tengo la sensación de estar dentro de ella. En los primeros videojuegos las figuras eran planas, pero ahora son ya tridimensionales. Pues bien, lo que aquí me interesa señalar es que en los sistemas semiinmersivos se ha conseguido introducir a varios usuarios. Son las *comunidades virtuales,* que pueden agrupar a personas de todo el mundo. En principio, los sistemas semiinmersivos de varios usuarios carecían de imágenes o tenían figuras planas, pero ahora funcionan con figuras tridimensionales: son los denominados *lugares virtuales y avatares*. El primer lugar virtual se logró en 1995. En él el agente se identifica con un elemento del sistema, al que se denomina un avatar. Los avatares se relacionan entre sí y, según actúen, va cambiando el entorno de modo tridimensional. Conocidos precursores de los lugares virtuales son los *chats* o, más en general, los MUDS *(Multiusers Dimensions, Multiusers Dungeons, Multiusers Dialogues).* Son sitios de Internet donde pueden intervenir simultáneamente numerosos usuarios, que interaccionan a través, no de imágenes, sino tan sólo de textos, y por esta razón se consideran unidimensionales (no se alcanzan las dos dimensiones de la imagen). Otros precursores de los lugares virtuales son los programas de imágenes bidimensionales, entre los que se encuentra el *Habitat* de *Lucasfilm,* que es uno de los primeros entornos visuales gráficos a gran escala comercial y de usuarios múltiples.

no podría distinguirla del espacio real, es un mero límite, sobre el que defenderé aquí que es irrealizable, y no por problemas técnicos, sino por razones «metafísicas»: porque el ciberespacio es irreal y se funda necesariamente en el espacio sin más.

Si decimos, entonces, que el ciberespacio es «realidad virtual», esta expresión hay que entenderla de un modo muy determinado. Como sabemos, el término «virtual» procede de *virtus* que significa fuerza, potencia (lo que puede pasar a acto). Pero normalmente «virtual» se utiliza como término opuesto a «real». Lo virtual es lo no real, y creo que esto hay que tomarlo totalmente en serio: el ciberespacio no es real. ¿Por qué denominarlo, entonces, «realidad», realidad virtual? Porque su característica definitoria es que pretende hacerse pasar por real. No es real, pero lo parece. Es apariencia que gracias a la tecnología informática se da como realidad. Aunque para Don Quijote lo ficticio de las novelas también se daba como real, los libros ni pueden ni quieren que sus lectores se conviertan en nuevos Don Quijotes. Esto es, sin embargo, lo que ha conseguido la tecnología informática: los molinos se transforman en gigantes para cualquiera que se ponga un buen equipo informático.

Frente a esta tesis de la irrealidad del ciberespacio, son muchos los que defienden que el espacio sin más y el ciberespacio deben ser puestos al mismo nivel; defienden que el ciberespacio merece llamarse también real: es otra realidad, una realidad alternativa. En «realidad virtual», lo virtual es real en sentido estricto, es decir, no pretende ser real, sino que lo es. La realidad ha de ampliarse para incluir no sólo el espacio sin más, es decir, el considerado clásicamente real por la sencilla razón de que no había otro, sino también el ciberespacio. Es el «tercer entorno» del que habla Javier Echevarría[2] —el primero sería la naturaleza y el segundo el entorno urbano—. Por mi parte, voy a sostener el carácter derivado del ciberespacio. Sólo el espacio sin más, que se da originariamente en la experiencia del mundo de la vida, merece ser denominado «real». Para justificar esta fuerte tesis propondré una ontología del ciberespacio, ligada, claro está, a una ontología del espacio en general.

---

2 Ver, por ejemplo, *Un mundo virtual,* Barcelona, Plaza & Janés, 2000.

1. Tipos de espacialidad: espacio vivido

En el tema del espacio creo que hay que empezar por defender la siguiente tesis: «el espacio se dice en muchos sentidos». No sólo hay una analogía del ser, sino una analogía del espacio. Por supuesto, no se trata de la obviedad de que se pueda hablar de espacios de muy distinto tipo: espacios formales, espacios de información, espacios sociales, espacios lúdicos, espacios naturales... Se trata de que en el espacio perceptivo real intervienen ya diversos tipos de espacialidad. El espacio no tiene el sentido unívoco de extensión que quería el dualismo radical de Descartes, en el que se considera que la extensión es lo más opuesto al pensamiento. Las descripciones fenomenológicas nos muestran que no hay una *res extensa,* que tendría que relacionarse, de un modo más o menos misterioso, con una *res cogitans* no dotada de ningún tipo de extensión espacial. En realidad sucede que también el pensamiento tiene su espacialidad. El punto de partida ha de ser, pues, el reconocimiento ontológico de distintos tipos de espacio. Por mi parte, voy a proponer distinguir al menos seis tipos.[3] El problema que luego tendremos que discutir con mucho cuidado es si el ciberespacio debe ser introducido como un séptimo modo de espacialidad.

Al pensar hoy acerca del espacio, como al pensar sobre cualquier otro tema, es casi inevitable dejarse llevar por el imperio de las ciencias positivas. Cuando intentamos aclararnos acerca de qué es eso que denominamos espacio, lo primero que hacemos es fijarnos en el espacio objetivo que estudia la física. La física se considera a sí misma como ciencia, porque sigue el paradigma galileano, en el cual la realidad se entiende en clave matemática. El espacio de la física es entonces un espacio matemático, dado por distintas fórmulas y ecuaciones. Esto implica, como todos sabemos, que el espacio físico se convierte en un espacio no sensible. En él no hay colores que permitan distinguir unas figuras de otras, no hay brillos o sombras; no hay tampoco superficies más o menos ásperas o suaves, ni mucho menos, bellas o feas...

3 Son realmente muy distintos unos de otros, pero en ellos se mantiene la analogía: todos merecen ser considerados como espacio, porque poseen la característica básica de la espacialidad que es el «partes fuera de partes».

En definitiva, el imperio de las ciencias positivas nos ha hecho olvidarnos del sujeto. Frente a esto, creo que hay seguir la propuesta del fenomenólogo francés Michel Henry y reivindicar de nuevo el aparecer subjetivo. Y es que, como dice Henry, el mundo es noche, es opacidad que se ignora a sí misma, pues su aparecer no le pertenece. Frente al mundo, el aparecer tiene el privilegio de que se mantiene cerca de sí, no sale de sí para entregarse a la «noche de la no-fenomenalidad». Pues bien, en el tema del espacio, se trata de mostrar que la espacialidad físico-matemática se apoya en un tipo de espacialidad más originaria, que pertenece al aparecer como tal.

Me refiero a la proto-espacialidad subjetiva, que no se da en las cosas externas, sino en el propio aparecer. Esta proto-espacialidad es de dos tipos muy diferentes. Tenemos, desde luego, la espacialidad del cuerpo vivido, de la que se ha ocupado ampliamente la fenomenología y que yo estudiaré más adelante. Pero lo que me gustaría señalar ya desde ahora es que considero decisivo reconocer no sólo la espacialidad del cuerpo vivido, sino la del propio acto perceptivo, que se da de modo originario en la percepción visual[4] —también en la táctil, pero para no complicar excesivamente la exposición, limitaré mi estudio a la percepción visual.

En un acto perceptivo tenemos el objeto, por ejemplo, una mesa, que es espacial, pero si nos fijamos en el propio acto, descubrimos la espacialidad no objetiva del campo visual. Se trata de mi ver subjetivo en este momento, del ver que desaparece cuando cierro los ojos, que se vuelve doble cuando presiono ligeramente mi párpado, que se hace borroso al quitarme las gafas... Éste es el primer tipo de espacialidad que podemos distinguir. Se da en lo que Husserl denomina la «materia» de la conciencia, en la protohyle, en la protoimpresión que llena el presente de conciencia (presente estricto, sin retención ni protención).

Intentemos dar una descripción sencilla de un campo visual: es un todo extenso formado por distintos colores que contrastan entre sí o se funden. La característica peculiar que lo distingue de las cosas externas es la bidimensionalidad. El campo visual es bidimensional, pero en sentido

4 Ésta es la tesis que defiendo en *Fenomenología del ser espacial,* Salamanca, Publicaciones Universidad Pontificia de Salamanca, 1999.

estricto; no, por ejemplo, como la imagen de televisión. La superficie coloreada de una imagen televisiva es tan sólo una parte abstracta de un objeto tridimensional, que no podría existir por sí misma independientemente de dicho objeto: eliminado el soporte físico de la imagen, desaparece también la imagen. El campo visual, por el contrario, es un todo bidimensional, para el que no tiene sentido buscar una tercera dimensión. Y es que el campo visual es mero aparecer, que se caracteriza por que su ser se agota en ser percibido. Entonces no puede haber en él nada oculto, no puede estar constituido por una tercera dimensión que quede por detrás del aparecer.

Un segundo modo de espacialidad que sigue siendo subjetiva es la que poseen las cosas del mundo de la vida. Es subjetiva, porque se trata de cosas sensibles, con colores y con formas no exactas. Pero esta espacialidad ha de entenderse ya como tridimensionalidad. Se pasa entonces de una mera bidimensionalidad vivida, que es la propia del aparecer, a una tridimensionalidad real. Para justificar este paso, creo que hay que recurrir a un fenómeno decisivo que he denominado «ocultamiento»: las partes de atrás y el interior de la cosa se dan fenomenológicamente como partes ocultas, literalmente tapadas por las partes delanteras, que son las que se dan propiamente en el campo visual. Sólo en el giro, o bien de la cosa o bien de mi cuerpo, aparecen las partes ocultas del objeto. Así la cosa externa se muestra ya como un ser propiamente trascendente, porque su ser va más allá del aparecer que es sólo bidimensional. Y es que las partes ocultas de la cosa son en sentido estricto, pero no aparecen; son, pero no son percibidas.

En esta trascendencia de la cosa reside el germen de objetividad que va a dar lugar al tercer nivel de espacialidad: la espacialidad intersubjetiva, que sigue siendo sensible. Para constituirlo, lo que hay que lograr es que el cerca-lejos, el arriba-abajo... del mundo de la vida, que se definen respecto a mi cuerpo, se transformen en lugares que se localizan respecto a un sistema de referencia cualquiera. La cosa ya no está lejos o cerca de mí, en un espacio orientado respecto a mi cuerpo que marcaría el aquí absoluto, sino que está en tal lugar de un espacio intersubjetivo.

Pero pronto se descubre que, en realidad, esta cosa intersubjetiva posee una objetividad que ya no puede seguir siendo sensible. La cosa tendría que ser al mismo tiempo grande y pequeña, clara y oscura, de con-

tornos nítidos y borrosos, y esto resulta contradictorio. Se llega así a una cosa totalmente objetiva, que nos da el cuarto modo de entender la espacialidad: espacio objetivo no sensible. Esta cosa objetiva es la que va a permitir que sobre ella se construyan los espacios físico-matemáticos, que proporcionan el quinto nivel de espacialidad.

En resumen, la espacialidad físico-matemática se apoya en otros cuatro tipos de espacialidad más originarios: la espacialidad vivida de los campos visuales, la espacialidad tridimensional de la cosa, la espacialidad intersubjetiva y la espacialidad objetiva (no sensible). A ellos se añade, además, la espacialidad del cuerpo vivido.

2. Tipos de ciberespacio

Antes de decidir si el ciberespacio ofrece un nuevo tipo de espacialidad que haya que añadir a la lista anterior, conviene describirlo con algún pormenor. En principio, el ciberespacio pretende imitar al espacio sin más. Dos de sus principales creadores, Evans y Sutherland, en lugar de hablar de realidad virtual preferían hablar de «simulación en tiempo real». Es cierto que el ciberespacio permite crear nuevos objetos que ni existen ni quizás pueden existir en el espacio real. Éste es el aspecto creativo del ciberespacio. Pero para que estas creaciones tengan interés, primero se ha de lograr que el ciberespacio parezca real. En un monstruo de ocho cabezas, que puede que contradiga todas las leyes biológicas, las cabezas han de parecer reales, pues sólo así el monstruo puede causar miedo o sorpresa. Entonces, si el ciberespacio simula el espacio real, los distintos tipos de ciberespacio son más bien niveles de perfección en esta simulación. Al estudiarlos tendremos, por tanto, que hacer de nuevo referencia a los tipos de espacialidad real expuestos anteriormente.

Empecemos por considerar el espacio físico-matemático que preocupa a los científicos. Éste parece el más complejo, pero, sin embargo, es el más fácil de reproducir con medios informáticos: las ecuaciones y los modelos matemáticos se manejan con toda fluidez en los ordenadores. Y es que el problema del ciberespacio no es imitar el espacio objetivo, sino justamente el espacio vivido. Lo peculiar del ciberespacio es que el sujeto cree que está dentro de él y esto sólo se logra reproduciendo el nivel de

espacialidad más originario: los campos visuales vividos, que son los que dan lugar a la cosa tridimensional.[5]

Recordemos que los campos visuales son colores que contrastan y se funden. Podría pensarse entonces que para construirlos sirven los métodos técnicos más tradicionales. Las imágenes del cine, de la televisión o de la pantalla del ordenador funcionarían como campos visuales construidos artificialmente. Pero esto no resulta suficiente. No se puede utilizar una pantalla puesta ante los ojos, porque en este caso se tiene una clara conciencia de imagen: se ve la pantalla de la televisión, del cine o del ordenador y entonces el sujeto no se encuentra inmerso en el ciberespacio. No se siente dentro de un bosque con ciervos y ardillas, sino en el salón de su casa ante su televisión, en la que aparecen los ciervos y las ardillas.

Para conseguir campos visuales sin utilizar pantallas, necesito un equipo virtual que incluye prótesis artificiales adheridas a mi propio cuerpo. Necesito, para empezar, un *display* de cabeza, como los que Ivan Sutherland ideó a finales de los sesenta y principios de los setenta. Los primeros *displays* eran tan pesados que el usuario no podía sostenerlos: se sujetaban al techo y se introducía la cabeza en ellos. Hoy en día contamos con «cascos oculares *(EyePhone)*», accesibles a nivel comercial, que son aparatos dotados de dos pantallas de vídeo una delante de cada ojo. Con ellos se pierde la conciencia de imagen: no veo la pantalla, sino que capto directamente colores y formas, y tengo, por tanto, campos visuales artificiales.[6]

---

5 No voy a considerar el ciberespacio en el que intervienen varios usuarios, que sería el relacionado con el tercer nivel de espacialidad —el de la cosa intersubjetiva—, porque en él no se ha logrado todavía la inmersión.

6 El primer problema técnico que se plantea aquí es la necesidad de completar en las imágenes de vídeo la extensión objetiva abarcada por el campo visual. Si un televisor normal visto a distancia normal cubre 6º, las pantallas de vídeo de un casco ocular cubren 120º, lo cual es un notable avance. Pero para completar la extensión objetiva abarcada por el campo visual se necesita recurrir a la óptica. Un segundo problema técnico es el de definición de imagen. Los *pixels* de la pantalla de vídeo son de grano más grueso que los de la visión normal y por ello la imagen de vídeo se sigue distinguiendo del campo visual. Para lograr mayor definición de imagen se necesita multiplicar el número de *pixels,* mas esto va ligado a un aumento de la capacidad del ordenador a la hora de manejar los datos, las unidades de información. Howard Rheingold cuenta (en *Virtual Reality,* Nueva York, Simon & Schuster, 1991. Trad. cast.: *Realidad virtual,* Barcelona, Gedisa, 1994, p. 205) que Thomas A. Furness le planteó la posibilidad de lograr en un futuro un microescáner de láser que podría pintar directamente en la retina, y entonces ya no habría problemas de definición de imagen. Pero creo que con ello no se evita la necesidad de aumentar la capacidad del ordenador para manejar los datos.

Si ahora queremos que el ciberespacio parezca real, hay que lograr que en estos campos visuales artificiales se constituyan los objetos en tres dimensiones, pues, según hemos comprobado, la cosa del mundo de la vida se caracteriza por su tridimensionalidad. En la percepción normal esto se consigue, en primer lugar, porque las figuras de los campos visuales presentan unas ciertas deformaciones que son las propias de la perspectiva. El escorzo visual correspondiente a la cara frontal del cubo es cuadrado, pero el correspondiente a la cara lateral se deforma de modo peculiar: es un paralelogramo de lados no perpendiculares. En las fotos, cine o televisión la deformación de la imagen se obtiene sin ningún problema, porque se capta directamente la cosa real y las figuras se dan ya con la perspectiva correspondiente. Pero en la historia de la pintura hubo que esperar al Renacimiento para descubrir las leyes de la perspectiva. Y cuando en el ciberespacio se trata de imágenes no reales sino ficticias, como los dibujos animados en tres dimensiones de los videojuegos, hay que recurrir también a programas que operen con las leyes de la perspectiva.

En segundo lugar, la tridimensionalidad se logra gracias al ocultamiento. No es suficiente la perspectiva, pues las deformaciones de los escorzos nunca se interpretarían como espacio tridimensional, sino como meras alteraciones de una superficie. Para que haya tridimensionalidad tiene que haber una parte de atrás oculta, que se descubre en el giro. Al girar el cubo aparecen sus caras ocultas. Esto no sucede ni en la pintura ni en las fotos, pero ya sí en las elaboradas técnicas del cine o de la televisión, que introducen el movimiento del objeto. En la pantalla veo a una persona, que de repente se da la vuelta, permitiéndome observar su espalda.

Probemos, pues, a pasar en un casco ocular estas imágenes en las que se dan las partes de atrás de los objetos. Ya no hay conciencia de imagen, pues no veo el casco. Además, tengo imágenes en tres dimensiones, es decir, escorzos que respetan las leyes de la perspectiva. Y a esto se añade que los objetos giran, mostrándome su parte de atrás. Pero así todavía no se logra la inmersión. Falta algo decisivo que es la sensación subjetiva de profundidad. En la televisión capto objetivamente la tercera dimensión, pero no la vivo, no me siento dentro de la imagen; esto sólo se logra en el ciberespacio. Veamos cómo.

En la percepción normal se tiene vivencia de profundidad, porque cada campo visual es una fusión de dos imágenes levemente diferentes

aportadas una por cada ojo. Para comprobar la diferencia entre ellas, basta cerrar un ojo, después el otro y observar cómo cambia la imagen. Además, si dejamos uno de los ojos cerrados, la impresión de profundidad se pierde totalmente: en esto se basa el conocido juego de intentar juntar los dedos índices ante la cara cuando se tiene un ojo cerrado. Pues bien, las dos imágenes del campo visual están fusionadas dando lugar a lo que he denominado un «giro estático». Los ojos, al estar separados entre sí unos 6,5 cm, es decir, al ocupar distinta posición en el espacio objetivo, nos dan las dos perspectivas correspondientes a un pequeño giro: el que se produce si miro con un ojo, lo cierro, voy girando hasta situarlo en la posición del otro ojo, y vuelvo a mirar con él. Estas dos imágenes se dan simultáneamente en un único campo visual y así se crea la impresión subjetiva de profundidad.

Para lograr la profundidad en el ciberespacio, basta entonces con utilizar las cámaras de vídeo de los cascos oculares a fin de proyectar en cada ojo la imagen correspondiente. Este uso de doble imagen es la base de todas las técnicas que tratan de lograr la visión estereoscópica. Se utilizaba ya, por ejemplo, en el cine en tres dimensiones. En él, los espectadores tienen unas gafas que logran que cada ojo reciba la imagen apropiada. Las técnicas varían tan sólo en el modo de hacer llegar estas imágenes. Un primer método consiste en proyectar simultáneamente las dos imágenes en la pantalla, pero con distinto tipo de luz. El espectador dispone de unas gafas cuyo cristal derecho filtra solamente el tipo de onda de la imagen correspondiente al ojo derecho, y el izquierdo el del ojo izquierdo. Son las antiguas gafas con cristales rojo y verde o las más modernas que filtran luz polarizada. Otro método es el de los obturadores electrónicos. En la pantalla, las imágenes correspondientes a ambos ojos se proyectan no simultánea, sino alternativamente y a velocidad muy rápida (cada treintavo de segundo cambia la imagen). Las gafas permiten que cada ojo vea la pantalla alternativamente: si la imagen proyectada es la correspondiente al ojo derecho, las gafas permiten que vea dicho ojo e impiden la visión del otro.

Pero para conseguir la ilusión de realidad falta algo fundamental. En la percepción normal, los campos visuales cambian no sólo con el movimiento del objeto, sino también con el del sujeto. El sujeto puede moverse como quiera y han de modificarse las perspectivas del modo correspondiente. Dicho en otros términos, se trata de que el programa informático

ha de ser interactivo, el usuario tiene que poder intervenir. Esto es lo que acaba de crear la sensación de inmersión y es lo que todavía no tenían los cines en tres dimensiones. En ellos, el espectador veía aparecer un cervatillo por su derecha, que giraba ante él y luego se alejaba para ocultarse detrás de un árbol. Pero el espectador no podía salir corriendo tras el cervatillo para ver más de cerca sus patas o sus ojos.

Encontramos aquí el problema de las cinestesias, del cuerpo vivido como movimiento. Y Husserl nos ofrece al respecto magníficas descripciones. A las sensaciones corporales que acompañan al movimiento del cuerpo las denomina «sensaciones cinestésicas». Pero en este punto hemos de ser muy precisos. Tal como se usaba el término «sensaciones cinestésicas» en la época de Husserl, se trataba de meras sensaciones musculares de movimiento; Husserl, sin embargo, se desmarca de esta definición. Lo decisivo de las sensaciones cinestésicas es que contribuyen a la exhibición de la cosa, sin ser ellas mismas sensaciones exhibitivas. En efecto, los campos visuales son sensaciones exhibitivas en las que se representa la cosa, pero Husserl deja muy claro que las sensaciones cinestésicas no son exhibitivas. Desde luego, no exhiben la cosa estática y tampoco su movimiento. Se podría estar tentado de afirmar, entonces, que lo que exhiben es el movimiento del propio cuerpo, pero esto seguiría sin ser correcto. La razón estriba en que el cuerpo no se exhibe, sino que se vive. Las sensaciones cinestésicas constituyen, más bien, un determinado estado del cuerpo vivido; ellas se localizan y así se hacen cuerpo propio. Pero aunque las sensaciones cinestésicas no sean exhibitivas, contribuyen a la exhibición de la cosa, pues permiten que se produzca la interpretación objetiva en la que la cosa se capta como estando «en tal posición respecto a mi cuerpo».

El sistema cinestésico es un sistema «si-entonces»: si me muevo hacia delante, entonces veo tal parte de la cosa; si giro hacia un lado, entonces veo tal otra... Pues bien, esta coordinación entre sensaciones cinestésicas y exhibitivas es la que se ha intentado imitar en el ciberespacio. Para ello necesitamos miembros electrónicos que transmitan al ordenador los movimientos del cuerpo. El más conocido es el «guante de datos» *(DataGlove)* creado por Thomas Zimmerman, que transmite los movimientos de la mano al ordenador. Ya no se trata del teclado que recoge los movimientos de la mano, pero que hay que interpretar a través de signos, o del «ratón»

que ya sí imita parcialmente en la pantalla el movimiento de la mano: al ir hacia la derecha el cursor se mueve hacia la derecha... El guante de datos permite que la mano virtual que veo se mueva como mi mano real. Si ahora se trata no sólo de mover la mano, sino todo el cuerpo, se necesita un traje inteligente *(DataSuit).* También son necesarios sensores de seguimiento que detectan los movimientos absolutos del cuerpo (no sólo los de unas partes del cuerpo respecto a otras). Aquí nos interesan, sobre todo, los rastreadores de la posición de la cabeza, que pueden ser magnéticos, por rayos ultravioletas, etc.

Con estos instrumentos hay que lograr que al mover el cuerpo los campos visuales cambien del modo adecuado. La cabeza que gira, las piernas que andan, la mano que mueve el volante de un avión han de relacionarse con el correspondiente cambio de perspectivas. Podría parecer sencillo. A cada postura se le hacen corresponder perspectivas fijas y el ordenador tendría almacenadas todas las posturas y todas las perspectivas. Pero esto es imposible: todas las perspectivas, ni se pueden introducir, ni se pueden almacenar. Se dirá que entonces tampoco se le pueden pedir al ordenador, pero la cuestión está en que la perspectiva pedida puede ser cualquiera, por ello el ordenador tiene que ser capaz de generarlas todas. Pues bien, la técnica utilizada consiste en introducir en el ordenador los datos de la cosa objetiva y también la regla para generar las distintas perspectivas. Entonces, dada una determinada posición del cuerpo (que el ordenador conoce a través del sensor), el ordenador construye la perspectiva correspondiente utilizando la regla. Lo importante es que cada perspectiva es una nueva creación del ordenador, no es un dato que tenga que haber sido introducido previamente y almacenado. Esto explica que los propios creadores de espacios virtuales se sorprendan al utilizar por primera vez sus programas informáticos y descubran perspectivas que no se les había ocurrido imaginar.[7]

7 Además de moverse, el sujeto virtual ha de ser capaz de *modificar objetos:* moverlos o alterarlos. El sujeto puede ver cómo su mano abre una puerta virtual o destapa el azucarero a fin de comprobar si hay suficiente azúcar para su taza de café —por supuesto también virtual—. Para lograr esto, se necesita que en la pantalla aparezca una representación del cuerpo objetivo del usuario, por ejemplo, de la mano. Esta figura responde a los movimientos de la mano del sujeto y, según se mueva, se alteran los objetos virtuales: si la mano empuja, la puerta se abre...

3. Carácter fundante de la percepción

Voy a intentar justificar que, a pesar de que la técnica informática ha logrado construir un ciberespacio que imita al real con una perfección sorprendente, podemos seguir afirmando que el ciberespacio no es real. Por tanto, no puede considerarse como un tipo más de espacialidad, que habría que añadir a los seis tipos ya estudiados.

Nos preguntamos por la realidad en sentido estricto, por la existencia. Se trata de lo que discute Husserl en la sección cuarta de *Ideas I*[8] titulada «La razón y la realidad». El método general de la fenomenología consiste en retroceder de los objetos a los actos en los que ellos se constituyen, por tanto, para encontrar la realidad, hay que encontrar el acto subjetivo fundamental, aquel cuya donación sea más originaria. Y el acto originario del que dependen el resto de los actos es la percepción. Lo dado en percepción es lo que merece el nombre de realidad. Por consiguiente, el ciberespacio será real sólo si se constituye en actos perceptivos. Veamos, pues, cómo justificar la tesis de Husserl acerca del carácter fundante de la percepción.

Esta tesis aparece con toda claridad en *Ideas I,* donde Husserl formula el «principio de todos los principios», que otorga un valor fundamental a la intuición. Es cierto que ya en *Investigaciones lógicas*[9] Husserl distingue los actos intuitivos de los signitivos y considera los segundos como fundados en los primeros. Pero el problema de la clasificación de las Investigaciones es que en ella la intuición incluye no sólo la percepción, sino también la imaginación, con lo cual percepción e imaginación corren el peligro de confundirse. Es en *Ideas I* donde Husserl considera ya que la diferencia fundamental es la que separa la percepción del resto de los actos. La percepción es el único acto no modificado y todos los demás, también la imaginación, deben entenderse como modificaciones de la percepción. Además, en *Ideas I,* a los tipos de actos se añade la reproducción *(Verge-*

---

8 *Husserliana* III/1, *Ideen zu einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie*. Erstes Buch: Allgemeine Einführung in die reine Phänomenologie, neu hrsg. von Karl Schuhmann, La Haya, M. Nijhoff, 1976. [Trad. cast.: *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica,* México-Buenos Aires, FCE, 1985.]

9 *Logische Untersuchungen, Husserliana* XIX/1 y XIX/2, La Haya, M. Nijhoff, 1984. [Trad. cast.: *Investigaciones lógicas,* Madrid, Alianza Editorial, 1982.]

genwärtigung), con lo que también la fantasía (como reproducción no ponente) tiene un carácter derivado. El cuadro definitivo que ofrece Husserl es, entonces, el siguiente: 1. Percepción; 2. Actos modificados; 2a. Reproducción: recuerdo y fantasía (modificación no ponente del recuerdo); 2b. Imaginación; 2c. Signo.

Según esto, la percepción es el acto fundamental y en él se da el mundo espacial de nuestra experiencia cotidiana, el mundo real.[10] El resto de actos son derivados y remiten necesariamente a la percepción. Veamos en qué consiste su carácter derivado en el caso que aquí más nos interesa que es el de la conciencia de imagen.[11]

En la conciencia de imagen hay una cierta duplicidad. Podemos distinguir la imagen como tal, por ejemplo, la imagen en la pantalla de televisión y, en segundo lugar, encontramos aquello a lo que se refiere la imagen, la situación en Oriente Próximo. La imagen es lo que se da de modo simple y directo, de modo perceptivo:[12] veo una imagen en una pantalla, esto es, veo una pantalla cubierta con ciertos colores. Pero no se trata de percepción justamente porque mi intencionalidad no se queda en este primer objeto perceptivo, sino que pasa a través de la imagen y me remite a lo dado en conciencia de imagen: en lugar de ver colores en una pantalla, me sitúo, mediante conciencia de imagen, en Oriente Próximo. En este punto, sin embargo, hemos de ser más precisos. En realidad, la imagen no

10 He de hacer una importante precisión. En el tema de la realidad del mundo ciberespacial lo que importa sobre todo es la *percepción externa* en la que se da el mundo exterior (espacio objetivo), pero la percepción también puede ser *percepción interna,* en la que se da la realidad de los actos subjetivos (por ejemplo, el espacio vivido). Según la tesis idealista que defiende el Husserl maduro y que, por mi parte, he intentado refutar en *Fenomenología del ser espacial,* la percepción externa dejaría de ser auténtica percepción y la realidad en sentido estricto sería la del sujeto y sus apareceres (la realidad del mundo dependería de la realidad del sujeto); pero, en todo caso, lo dado en percepción externa sería real, en comparación con lo dado en el resto de actos derivados. Para terminar de precisar lo que entiendo por percepción de realidad, he de hacer también referencia a la *percepción de objetos ideales,* en la que éstos se dan como existentes. Se ve así que lo real en el sentido de lo existente más allá de su acto de donación no se opone a lo ideal, sino que se opone tan sólo a lo meramente intencional.

11 Lo que afirmaré acerca de la conciencia de imagen se aplica exactamente igual a la conciencia de signo. Por su parte, la reproducción exige que lo reproducido se haya dado antes perceptivamente y haya sido retenido en la conciencia interna del tiempo.

12 Hay que precisar que la imagen también se puede dar en un acto de fantasía.

se constituye como tal objeto: no veo el aparato de televisión y los sucesos de Oriente Próximo, sino que mi conciencia se refiere únicamente a Oriente Próximo. Sólo al dejar de centrar toda mi atención en el acto de conciencia de imagen, se me da la imagen como objeto perceptivo; por ejemplo, al realizar un análisis reflexivo como el que aquí llevo a cabo, al ir a apagar el televisor o cuando observo un televisor para comprobar antes de comprarlo que su imagen es buena.

Podemos entonces afirmar que lo dado en percepción es lo real, lo existente. Es real porque al darse en persona, del modo más directo y perfecto, acredita su ser auténtico que va más allá del acto perceptivo: acredita su existencia aquí y ahora —existencia que se me está dando en este momento—. Es decir, en la percepción la originariedad del acto asegura la autenticidad de su carácter ponente. Al ver la mesa, la mesa se da como real. Mas esto no sucede en el resto de los actos. El objeto de un acto derivado, por ejemplo, una mesa fantaseada o vista por televisión, es «irreal» en el sentido de que no está dada su existencia, de que no tiene por qué existir aquí y ahora (aunque podría existir si la percepción correspondiente fuera posible).[13]

Pero a todo lo que llevo dicho se le puede hacer una objeción decisiva: ¿no sucede que los objetos de los actos derivados supuestamente irreales dan lugar a situaciones que son reales en el sentido más estricto pensable? Unas alucinaciones pueden llevar a un individuo a matar a un grupo de personas y vivir en la ficción puede llevar a otro a arruinarse económicamente. La respuesta a esta objeción es que todo objeto intencional, y en concreto los de los actos derivados, puede considerarse «real», pero hemos de usar las comillas, porque es un sentido de realidad muy distinto al que acabamos de estudiar. Cualquier objeto es «real» en tanto que objeto intencional (la silla en tanto que aparece), aunque no en tanto que cosa sin más (en tanto que silla). Esto significa que lo real en sentido estricto no es

---

13 Los actos derivados remiten a la realidad, pero de modo indirecto. En esta referencia pueden copiar de lo real: es lo que sucede, por ejemplo, en los reportajes televisivos, en la descripción verbal de una situación o en el informe escrito sobre la enfermedad de un paciente. Pero lo más frecuente es que alteren los datos y entonces construyen nuevos mundos «ficticios», que ya no son una mera copia de la realidad. Se trata de los mundos de la fantasía o de los de las novelas y películas (como vemos, aquí «ficticio» no se usa en el sentido de acto no ponente).

la cosa, sino el hecho de que aparezca. Es decir, lo real es el acto de aparecer, pero entonces el objeto aparece realmente y podemos decir que es «real» en tanto que objeto intencional. Es la realidad del acto de aparecer de la conciencia trascendental la que nos permite afirmar la «realidad» entrecomillada del objeto intencional.[14]

En definitiva, la percepción es donación auténtica, directa, y por ello el objeto perceptivo es el único real. Pero hemos de ser más radicales. Si la percepción es el acto fundamental, en el que se fundan el resto de los actos, esto ha de implicar que la percepción no puede confundirse con ningún otro acto derivado. Y ¿no hemos comprobado antes que la percepción se confunde con los actos en los que se da el ciberespacio?

4. Carácter fundado del ciberespacio frente al espacio real

a) Ilusiones, sueño (alucinación) y ciberespacio

La mayoría de los actos derivados no da lugar a ningún tipo de engaño, pues no pretende hacerse pasar por percepción. Es el caso de la fantasía (reproducción no ponente), las imágenes y los signos, que son los actos que intervienen en la lectura, el cine, la televisión, en partes de Internet como el correo electrónico... El problema surge cuando un acto derivado intenta ocupar el lugar de la percepción: entonces hay no sólo irrealidad, sino ilusión o engaño. Esto sucede en el ciberespacio, que pretende ser tan real como el espacio sin más. Pero, ¿puede la ilusión virtual adquirir el carácter de realidad? ¿No hay siempre un salto infranqueable entre la ilusión y la auténtica realidad?

La cuestión que aquí tenemos que discutir es la misma que preocupó a Descartes, pues los casos clásicos de ilusiones son los que aparecen en los dos primeros niveles de duda cartesianos: las ilusiones sensibles y el sueño.[15] En realidad, nos enfrentamos con el problema cartesiano de la existencia

---

14 Por ello, Husserl en *Ideas I* considera que al hacer la reducción trascendental se pasa a un ámbito de «irrealidad»: el objeto en cuanto tal debe considerarse irreal, pues la existencia real está puesta entre paréntesis.

15 Las alucinaciones pertenecerían al mismo nivel de duda que el sueño.

del mundo..., pero en versión moderna. En la versión que ha sido llevada a la pantalla en la película *Matrix* (o con menos descripción explícita en *Abre los ojos,* de Amenábar). ¿La tecnología informática podría hacer que viviéramos en una ficción total; que lo que ahora considero realidad sea la creación de un potente ordenador? ¿Podría suceder que yo sea un sujeto inmerso en el ciberespacio que no está aquí hablando, sino en un simulador en el que las pantallas transmiten las reacciones de los supuestos oyentes?

Quizás a muchos no les interese saber la respuesta a estas preguntas límite. Porque parece que todos la conocemos de antemano: nadie duda en serio sobre el mundo, nadie cree de verdad que pueda ser un cuerpo conectado a un ordenador que genere la realidad en la que cree vivir. Por mi parte, considero, sin embargo, que hemos de dar la razón a Descartes cuando dice que hay que plantear la duda radical «al menos una vez en la vida», pero para los que no quieran o no puedan dudar ni siquiera una vez en la vida, creo que estas cuestiones límite también tienen su interés. Al dudar de la realidad, sabremos si el ciberespacio es real, y así podremos entender con radicalidad qué es el ciberespacio. Pues el espacio virtual sólo puede considerarse real si el real no lo es, es decir, si el real podría ser virtual sólo que nosotros no nos hemos enterado. Lo que hay que demostrar entonces es que esto es imposible.[16] Para ello empecemos por considerar los niveles de duda cartesianos.

En primer lugar, encontramos las ilusiones sensibles: creemos ver agua y hay arena. Estas ilusiones son posibles debido al carácter necesariamente inadecuado de la percepción externa. En una serie de percepciones captamos agua, pero el curso perceptivo posterior decepciona el sentido dado por aquellas primeras percepciones. Lo que aquí me interesa señalar acerca de las ilusiones sensibles es que nos engañamos sobre la esencia de lo percibido, pero no sobre la existencia. En la ilusión sensible se nos da

16 Si con Carl Tollander decimos que el ciberespacio es indistinguible del espacio y que lo que tenemos hasta ahora es pre-ciberespacio («Notas sobre la estructura del ciberespacio y el modelo de actores balísticos», en Michael Benedikt, *Ciberespacio: los primeros pasos,* México, Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología y Equipo Sirius Mexicana, 1993, pp. 303-328), lo que hay que demostrar es que el ciberespacio no es factible, es un fenómeno imposible.

auténticamente un ser espacial, aunque su esencia haya sido determinada de modo incorrecto. En el sueño, sin embargo, las supuestas cosas espaciales no existen. Si soñamos con agua en un desierto, ante nosotros no hay agua, ni arena que se haga pasar por agua. Para introducir el sueño en la clasificación de Husserl, hay que tener en cuenta que el sueño parece percepción, pero en realidad no lo es. Es una mera reproducción que, gracias al cuerpo, se hace pasar por percepción (al haber perdido el carácter reproductivo adquirido en la retención). La diferencia entre los dos niveles de duda es clara. La ilusión sensible es percepción, nos pone ante una cosa existente, pero es percepción falsa, porque nos engaña sobre la esencia. En el sueño, sin embargo, la situación es más radical, pues ya no hay percepción, sino reproducción. No es una percepción falsa, sino una falsa percepción.

Estos ejemplos estudiados por Descartes lo son de ilusiones que se producen de modo natural, pero la tecnología informática ha permitido crear una gran ilusión artificial que plantea un nuevo problema filosófico, porque en realidad no encaja en ninguno de los dos niveles cartesianos. En principio, parece acercarse más al segundo que al primero. Si en la realidad virtual veo agua, al salir de ella no encuentro la arena que ocupa el lugar del agua. Como en el sueño, no hay una cosa real detrás de cada objeto ficticio. Pero esta equiparación con el sueño no es del todo exacta.

En efecto, al salir del ciberespacio no encontramos, como sucede en el despertar del sueño, tan sólo un cuerpo que haya vivido en el espacio y reproduzca sus experiencias. No se trata, por tanto, de un acto reproductivo. Más bien, al salir comprobamos que no hay los objetos que el sujeto creía percibir, pero hay otros que ocupan su lugar. Estos otros objetos no son arena en vez de agua, pero son cosas claramente espaciales, que están en el espacio objetivo. Se trata del sistema informático, esto es, del ordenador con sus programas y de todo el equipo virtual que incluye las distintas prótesis adheridas a mi cuerpo (cascos oculares, traje de datos...). En este sentido el ciberespacio se parece a las ilusiones sensibles, pues hay una nueva percepción que decepciona el curso de las antiguas: cuando la persona sale del ciberespacio, la experiencia le muestra que no había un mundo tridimensional habitado, por ejemplo, por distintos animales exóticos, pero sí un mundo tridimensional en el que hay un sistema informático, que es algo real y espacial que actúa sobre mi cuerpo. No hay, pues,

reproducción, sino que hay la realidad espacial del sistema informático, que se hace pasar por lo que no es.[17]

¿Tendríamos que decir que la experiencia del ciberespacio es un tipo de ilusión sensible, en la que hay realidad (la del sistema informático), pero distinta de la que parece? La respuesta ha de ser negativa, porque, aunque haya realidad, aquí lo decisivo es que el cambio de esencia es total. Entonces, no puede sostenerse que el ciberespacio se da perceptivamente, pero que lo que se percibe tiene una esencia diferente de la esperada: que no es un árbol o una persona, sino un conjunto de conexiones en un ordenador y colores en unas pantallas. Lo peculiar del ciberespacio es que no se cambia un palo torcido por uno derecho o agua por arena, sino todo un mundo prácticamente infinito y de inmensa variedad por un sistema informático, que ocupa un espacio limitado y reduce la variedad espacial a variedad de información. Por esta razón nos parecía, en principio, que el ciberespacio estaba más cerca del sueño que de la ilusión sensible. Pero vimos que tampoco era sueño. ¿Cómo clasificarlo entonces?

El ciberespacio no se da, como las ilusiones sensibles, en una percepción falsa ni tampoco en un acto reproductivo, como el sueño, sino que aquí aparece un tercer tipo de ilusión, que sólo ha sido hecho posible por la técnica. Se trata de una falsa percepción, pero que no es reproducción, sino conciencia de imagen.

La televisión o el cine son ejemplos de conciencia de imagen, pero la diferencia con la realidad virtual es que no dan lugar al engaño. En ellos la imagen se puede constituir como objeto perceptivo mediante un mero cambio de atención. Dejo de vivir en la película televisada y me preocupo de si la pantalla es lo suficientemente grande para proporcionarme una buena imagen o de si está bien limpia. Por el contrario, lo peculiar del ciberespacio es que en él la tecnología se utiliza para hacer desaparecer del

---

17 Esta realidad es la que hace posible la *constancia* o *permanencia* del ciberespacio, que se tiene también en las ilusiones sensibles y que falta en el sueño. En el sueño no permanecen las cosas de modo que sean accesibles en múltiples experiencias: ahora no puedo volver al castillo soñado. En cambio, las ilusiones sensibles y la realidad virtual son permanentes. Cuando quiera puedo repetir la experiencia de ilusión sensible o de realidad virtual: basta con volver a mirar el palo bajo el agua para verlo torcido o volverse a conectar al ordenador para estar en la misma realidad virtual.

campo consciente la imagen como tal y así crear el engaño. En el ciberespacio no basta un cambio de atención para constituir la imagen como objeto, sino que necesito realizar acciones reales, que consisten en desprenderme de las prótesis informáticas. Sólo al quitarme el casco puedo ver las pantallas de vídeo; con él puesto las pantallas resultan invisibles. Esto implica que desde dentro del ciberespacio éste parece darse en percepción. En la *hyle* sensible se constituye directamente el objeto virtual, pues el sistema informático, al interaccionar con el cuerpo como lo haría el mundo real, ha pasado a sustituir a dicho mundo. Pero desde fuera del ciberespacio podemos afirmar que se trata de una falsa percepción: sabemos entonces que la *hyle* sensible no es el resultado de la interacción del cuerpo con una silla real, sino de la interacción con una imagen, con una pantalla de vídeo, que reproduce los colores y formas de la silla.

En definitiva, el ciberespacio no se da en percepción, sino en conciencia de imagen y, por tanto, no puede considerarse real. No es un séptimo tipo que habría que añadir a los seis tipos de espacialidad en los que se manifiesta el espacio real.

b) Imposibilidad de que el ciberespacio imite totalmente al espacio vivido

Aunque dentro del ciberespacio no se viva como tal la conciencia de imagen, ¿no existen ciertas diferencias descriptivas entre la percepción y los actos propios del ciberespacio, gracias a las cuales sea posible saber que estamos en el ciberespacio, sin necesidad de esperar a salir de él? ¿No sucede, en los actos ciberespaciales de conciencia de imagen (en los que la imagen está construida artificialmente), que su pretensión de hacerse pasar por actos perceptivos no puede ser definitivamente lograda? Creo que la respuesta a estas preguntas ha de ser afirmativa. El ciberespacio no puede llegar a imitar por completo al espacio real, y no por falta de técnica, sino por razones metafísicas (porque su «ser imagen» no se puede disimular hasta el final).

Consideremos, en primer lugar, las múltiples perspectivas del espacio vivido. Vimos que la novedad de la técnica informática es que permite construir un espacio tridimensional e interactivo, que parece real (sistema inmersivo). Pero lo que ahora hemos de señalar es que un ciberespacio

indistinguible del real es necesariamente parcial. Sólo en una experiencia muy limitada se produce la ilusión. La objeción inmediata que hacen los defensores de la realidad del ciberespacio consiste en afirmar que se trata de una cuestión de técnica. Cuando avance la tecnología se irán incorporando más datos al ciberespacio hasta que se logre imitar todo el espacio real y así el ciberespacio sea verdaderamente un mundo, un mundo virtual. Para responder a esta objeción, hemos de fijarnos en el carácter peculiar que presenta la realidad y que quizás han descrito mejor Zubiri, Scheler o Gehlen que el propio Husserl. Zubiri define al hombre como un «animal de realidades». Los animales captan lo externo como un mero «estímulo» al que hay que responder. El hombre, sin embargo, lo capta como «real», como algo que es «de suyo» y no como un simple estímulo. Pues bien, la realidad del mundo humano se distingue de los estímulos que forman el medio ambiente animal por su ausencia de límites. El animal no vive en un mundo, sino en un medio ambiente limitado. Como dice Arnold Gehlen, «para la ardilla no existe la hormiga que sube por el mismo árbol»[18] y, en cambio, para el hombre existe la hormiga y el árbol y el sol y la luna y los planetas... Resulta entonces que el espacio real y, con más razón, sus perspectivas subjetivas son prácticamente infinitas. El hombre no sólo puede decidir pasear por una casa de próxima construcción, como ya le permiten los programas informáticos tan útiles en arquitectura, sino que también puede decidir ser geólogo o físico nuclear o viajar a China o a la India...

Para lograr la imitación de todo el espacio real se necesitaría un ordenador que reprodujera los infinitos objetos del espacio a los que puede acceder el hombre y, a su vez, las infinitas perspectivas subjetivas de cada uno de ellos. Pero todavía falta lo más difícil, pues se necesita coordinar las perspectivas con los movimientos del cuerpo. Ya vimos que la coordinación parcial de perspectivas con movimientos es uno de los logros más importantes de la tecnología actual. Pero la dificultad consiste en conseguir que la coordinación se produzca en «tiempo real»: al movimiento ha de seguir inmediatamente el cambio de imágenes sin que haya un desfase. El avance de la técnica ha ido logrando la aproximación al tiempo real, pero los informáticos reconocen que bajar cada milisegundo que separa el

---

18 *El hombre,* Salamanca, Sígueme, 1987, p. 94.

ciberespacio del mundo real es una ardua tarea. Si ahora consideramos que las perspectivas son infinitas, entonces la cuestión del «tiempo real» se convierte en insoluble: infinitas perspectivas no se pueden actualizar siempre de modo inmediato.

En definitiva, la posibilidad de generar infinitas perspectivas en tiempo real es algo que por necesidad escapa al poder de la técnica. El ordenador que sustituye al mundo real no sería el que aparece en la película *Matrix,* sino que sería el equivalente al genio maligno cartesiano, sería un ser todopoderoso que utiliza todo su ingenio para engañarme, sería un ser Absoluto, sería Dios.

Pero quizás el problema fundamental para que el ciberespacio logre imitar completamente al mundo real surge al considerar el cuerpo vivido. Se trata del cuerpo que se experimenta, por ejemplo, en la relación erótica: en la caricia como expresión erótica por antonomasia. Ningún cuerpo objetivo puede ser acariciado, porque, como afirma Heidegger, un objeto ni siquiera puede tocar *(berühren)* a otro:[19] la silla no puede tocar la pared, porque una no sabe de la otra. ¿Podría el ciberespacio imitar esa capacidad de sentirse a sí mismo que tiene el cuerpo vivido? Se ha hablado mucho de sexo en el ciberespacio.[20] Los programadores están pensando «cómo la gente, si es que lo hace, hará el amor en el ciberespacio».[21] Si se logra que gracias a ciertas prótesis un ordenador pueda producir sensaciones de tacto, entonces los usuarios podrán transmitirse caricias a distancia y lograr uniones sexuales. Pero creo que por mucho que discurran los programadores, el sexo ciberespacial nunca podrá reemplazar al sexo real. Considerarlo así es desconocer el carácter vivido del cuerpo como carne. Ya es hora, pues, de hablar de la espacialidad peculiar del cuerpo vivido.

Además del cuerpo objetivo que es parte del espacio intersubjetivo (del totalmente objetivo y del científico), contamos con el cuerpo vivido por dentro. Las ciencias y las teorías no fenomenológicas suelen ignorar

---

19 *Sein und Zeit,* Tubinga, Max Niemeyer Verlag, 1986, p. 55.

20 Ver, por ejemplo, la primera sección sobre «teledildónica» del cap. 16 de H. Rheingold, *Realidad virtual.*

21 Rosanne Stone Allucquere, «¿Podría ponerse de pie el cuerpo verdadero?: historias en el límite sobre las culturas virtuales», en M. Benedikt, *Ciberespacio: los primeros pasos,* p. 100.

este dato y convierten al hombre en un mero cuerpo objetivo. Esto resulta algo sorprendente, porque el cuerpo vivido es un fenómeno inmediato, dado de modo constante en la vida cotidiana. Es el cuerpo tal como es sentido por dentro; mi cuerpo propio experimentado en primera persona; el cuerpo que siente dolor, placer, que siente cansancio muscular, náuseas...

A mi juicio, el mejor modo de entender lo que es el cuerpo vivido consiste en caracterizarlo como conciencia sensible espacializada en tres dimensiones. Lo fundamental es que la espacialización no es meramente bidimensional como sucede en los campos visuales, sino que en este caso encontramos una espacialidad vivida que, sin embargo, es tridimensional. Entonces la conciencia sensible deja de ser mera conciencia para convertirse en conciencia corporal, en cuerpo vivido.

En efecto, vimos que la conciencia cuenta no sólo con sensaciones exhibitivas (los campos visuales), sino también con sensaciones no exhibitivas, en las que no se constituye ninguna cosa externa. Estas últimas —y también algunas sensaciones exhibitivas, pero tomadas en su dimensión no exhibitiva— se espacializan en tres dimensiones y así se «localizan» formando el cuerpo vivido. Husserl ya no las denomina sensaciones *(Empfindungen),* sino que usa para ellas un término técnico de difícil traducción: *Empfindnisse*. La mano cerrada que aprieto con cierta fuerza se vive como sensación espacializada en tres dimensiones que forma parte de mi cuerpo vivido. El dedo gordo del pie que siento en cuanto alguien me pregunta por él, las sensaciones de dolor, placer, de hormigueo, de tensión muscular, las molestias reumáticas... se localizan igualmente en el mismo cuerpo vivido.

En principio, el cuerpo vivido se identifica con el objetivo: la mano que me duele es la misma que veo y que también pueden ver otras personas. Esta identidad se muestra en el fenómeno señalado por Husserl de la «doble sensación». Al acariciar una mano con otra, la mano acariciada es a la vez cuerpo objetivo y vivido. Cuerpo objetivo porque es tocada por la otra mano, que la toca como puede tocar una mesa. Cuerpo vivido porque se siente tocada..., y esto ya no le sucede a la mesa.

Veamos cómo este cuerpo vivido no se puede imitar en el ciberespacio. Empiezo por considerar el cuerpo que se vive en movimiento a través de las sensaciones cinestésicas. En el ciberespacio actual, el cuerpo siente las cinestesias porque el cuerpo objetivo se mueve realmente. Para dar un puñetazo muevo mi brazo hacia delante, para andar muevo mis pies... Un

primer problema que se plantea es el que ya he mencionado anteriormente: conseguir coordinar en tiempo real las perspectivas visuales con los movimientos. Un segundo problema técnico es lograr que este movimiento, que en el ciberespacio parece infinito, no se salga realmente de un espacio limitado. Para andar, he de utilizar una cinta móvil como las que se sirven para hacer deporte: gracias a ella, por muchos kilómetros virtuales que recorra, mi cuerpo no saldrá de un espacio muy limitado. Para bajar y subir escaleras, necesito igualmente plataformas móviles que suban y bajen...

Centrémonos ahora en el cuerpo que se vive por dentro de modo estático. Se trata de lo que tradicionalmente se llamaba el tacto, y para imitarlo se necesitan las prótesis que Rheingold[22] denomina «dispositivos de salida», porque transmiten información desde el ordenador al hombre. Frente al «guante de datos», que es un «dispositivo de entrada» al ordenador que le informa de lo que hace el cuerpo, ahora se necesita un dispositivo de salida que está dirigido por el ordenador y actúa sobre el cuerpo transmitiéndole las sensaciones del tacto. En estos dispositivos de salida la técnica actual ha logrado resultados sorprendentes. Se ha conseguido la sensación de estar tocando con un palo ciertos objetos virtuales: se pueden mover pequeños bloques de hielo, remover una melaza virtual o se puede pasar el palo sobre una lija virtual notando su aspereza. También hay guantes de tacto, menos desarrollados que los de datos, pero que ya permiten experimentar algunas sensaciones táctiles, como la resistencia o el peso (por ejemplo, con pequeñas bolsitas que se hinchan y se deshinchan).

Como vemos, de lo que se ocupa la técnica es de la dimensión externa del tacto, el tacto que me informa de las cosas del mundo exterior y que entonces es equiparable al resto de los sentidos (el tacto como sensación exhibitiva). Pero aquí lo que me importa es lo que podemos denominar el tacto interno, que es el que merece llamarse cuerpo vivido: el cuerpo que se siente a sí mismo. El cuerpo al experimentar los objetos en el tacto externo, al captar su suavidad, aspereza, frío... también se siente a sí mismo. Y hay muchas vivencias del cuerpo en las que ni siquiera se añade la función exhibitiva: en un dolor de estómago no se exhibe ningún objeto exterior.

---

22 H. Rheingold, *Realidad virtual,* p. 335.

Pues bien, lo peculiar del tacto es que no tiene un órgano específico (como nos recuerda Jean-Louis Chrétien,[23] esto ya lo sabía Aristóteles). Los ojos, como órgano específico, pueden recibir su estimulación de cámaras de vídeo, los oídos de altavoces estereofónicos... Pero el tacto es todo el cuerpo y para lograr una estimulación artificial necesitaría un número inmenso de prótesis que se distribuyeran por todo el organismo: no sólo por toda la piel, sino también en el interior del cuerpo. Pensemos en situaciones que, por desgracia, son muy habituales en los videojuegos infantiles: aquellas en las que una bala perfora mi brazo. ¿Cómo lograr que el cuerpo sienta la bala? No sólo el golpe externo, que es fácil de imitar, sino la bala que atraviesa mi cuerpo, el dolor que siento dentro de mi brazo. El problema es cómo conseguir este dolor y también el dolor del sanar de la herida; y, además, el dolor de estómago y el de cabeza y el dolor del parto y la sensación de náuseas y el placer sexual...

El interior del cuerpo parece realmente inabarcable mediante prótesis informáticas. Recordemos el ejemplo que ponía Heidegger: es imposible ver el interior de la tiza, porque al romperla el interior se transforma en exterior, siempre hay un nuevo interior.[24] Pues bien, también podemos decir que el cuerpo vivido siempre es más interior. Quizás no es divisible al infinito como el espacio objetivo de la tiza, porque no todos los infinitos puntos del cuerpo objetivo son sensibles, pero si intento instalar prótesis (dispositivos de salida del ordenador) en todos los interiores sensibles, el cuerpo quedaría poblado por materiales extraños, por un conjunto de elementos no biológicos. Y parece difícil que éstos no acaben por impedir el normal funcionamiento del cuerpo. En la piel habría que colocarlos de modo que permitan la respiración, pues si el cuerpo no respira por la piel, muere inevitablemente. En el interior del cuerpo tendríamos que lograr que las prótesis se conexionen con cada una de las múltiples terminaciones nerviosas que marcan el final de las ramificaciones de los nervios sensitivos. Pero estas conexiones, ¿no serían rechazadas como elementos extraños? ¿No perdería la carne su compacidad al estar salpicada por elementos que no son carne?

---

23 J.-L. Chrétien, *L'appel et la réponse,* París, Les Éditions de Minuit, 1992, cap. IV. [Trad. cast.: *La llamada y la respuesta,* Madrid, Caparrós, 1997.]

24 *Die Frage nach dem Ding,* Tubinga, Max Niemeyer Verlag, 1987, pp. 14-15.

Aunque la respuesta a estas preguntas sea negativa, encontramos aquí el mismo problema que con las perspectivas visuales del espacio vivido. Hay infinitos objetos que estimulan al cuerpo a través de la piel: las olas del mar, el calor del sol, las distintas caricias... Y a esto se añade toda la complejidad del interior del cuerpo, la multiplicidad inmensa de puntos sensibles internos, que se sienten de modos muy distintos: dolor, náuseas... Por ello para conseguir un cuerpo vivido artificial necesito que el ordenador que controla las prótesis sea de nuevo el genio maligno.

Planteemos ya el caso límite de la hipótesis que discutimos: se trata de prescindir del cuerpo objetivo; no sólo de añadirle prótesis, sino de sustituirlo por ellas. Esta posibilidad se puede defender desde una teoría mente-cuerpo muy conocida: la teoría de la identidad mente-cerebro,[25] pues al identificar la mente con el cerebro se podría prescindir del resto del cuerpo y sustituirlo por un ordenador. El ordenador actuaría directamente sobre el cerebro y así produciría la sensación. Es la hipótesis de la película *Matrix,* donde el cuerpo biológico no tiene ninguna función a la hora de construir la realidad virtual. Tan sólo se conserva para que funcione como una pila y, tras la desaparición del sol, proporcione a los ordenadores la energía que necesitan.[26]

---

25 También desde la *teoría funcionalista,* que prescinde incluso del cerebro, al que sustituye por un ordenador. En ella el hombre es en realidad una máquina de las que estudia la robótica. El funcionalismo defiende que un robot (una máquina con un ordenador central) siente, por la sencilla razón de que sentir es equivalente a realizar funciones. Si sustituimos entonces los cuerpos orgánicos por máquinas conectadas a ordenadores, no sólo no habremos perdido nada, sino que habremos ganado: el material inorgánico es mucho más resistente a las agresiones ambientales que nuestros débiles componentes orgánicos. Pero no voy a entrar en esta teoría, porque se basa en negar el dato evidente del cuerpo vivido. Lo cierto es que un ordenador se comporta como si sintiera, pero no siente.
En realidad, la teoría funcionalista plantea el problema informático contrario al considerado en estas páginas. En la robótica no existe la conciencia, pero parece existir gracias a la informática, porque existe el mundo y en él el robot realiza las mismas funciones que el cuerpo humano. En el ciberespacio existe la conciencia; lo que no existe, pero parece existir gracias a la informática, es el mundo.

26 En esta hipótesis radical, los dispositivos de salida del ordenador no sólo tienen que producir las sensaciones de tacto (y, por supuesto, las visuales, auditivas...), sino también las sensaciones cinestésicas. Cuando el sujeto decide mover un brazo, el brazo no se mueve realmente y, por tanto, para que aparezcan las sensaciones cinestésicas el ordenador ha de generar la estimulación cerebral correspondiente.

Además, incluso aunque el cuerpo objetivo se reduzca al cerebro, éste sigue estando vivo e impide entonces lograr la virtualidad completa, pues el ordenador no sólo tiene

La posibilidad de esta hipótesis se basa en la ciencia neurológica, que afirma que la sensación vivida tiene lugar cuando la estimulación llega al cerebro. Por tanto, bastaría estimular directamente el cerebro para obtener las distintas sensaciones. Esto es lo que nos muestran los «miembros fantasma»: un enfermo siente, por ejemplo, una mano que ya no tiene. Se trata de casos que han sido muy estudiados por los médicos y que resultan altamente paradójicos para el que defiende la realidad del cuerpo vivido. En efecto, hemos dicho que el dolor lo siento en la mano vivida, que coincide con esa mano objetiva que está allí a cierta distancia de mi cerebro. Pero si cuando no hay mano objetiva también siento dolor, he de decir que este dolor no lo siento en la mano objetiva, sino, en todo caso, en el cerebro. La espacialidad del cuerpo vivido se convierte en una mera ilusión creada por el cerebro. Es una espacialidad ilusoria porque ha perdido su nota característica que es el «estar localizada». Al igual que los campos visuales «flotan» en el espacio objetivo sin poder ser localizados en él, tampoco el cuerpo vivido podría ser localizado, pues localizar mi mano vivida allí donde está mi mano objetiva no tiene ningún sentido cuando no hay mano objetiva. El cuerpo vivido sería, como los campos visuales, mera conciencia, mero aparecer; dejaría de ser cuerpo que se localiza al identificarse con el cuerpo objetivo.

Para responder a estos argumentos, lo que hay que mostrar es que el cuerpo objetivo es imprescindible para que haya cuerpo vivido. Parece que el cerebro puede sustituir al cuerpo objetivo, pero esto sólo es posible si antes ha habido cuerpo objetivo. En un primer momento la mano vivida se ha identificado con la objetiva, luego desaparece esta última y gracias al cerebro queda la mano vivida. Sólo puede haber miembros fantasma, cuerpo virtual, porque antes ha habido cuerpo objetivo, cuerpo real. Además, es un hecho que la génesis biológica del cerebro exige un cuerpo obje-

---

que dar información perceptiva al cerebro, sino que tiene que realizar también las acciones imprescindibles para que siga existiendo como ser biológico: al menos ha de introducir nutrientes y ha de conseguir su reproducción. Estas acciones ya no transcurren en un mundo virtual, sino en uno real. Es cierto que el ordenador puede hacer que el sujeto virtual crea que come cuando en realidad no está comiendo (tan sólo ve los distintos manjares y siente estimulación en su sistema digestivo virtual); pero, además de crear esta ilusión, ha de proporcionar al cerebro los nutrientes que eviten su muerte. Por la misma razón, también debe ser real la generación de nuevos cerebros. No se trata de convencer a dos sujetos virtuales de que tienen un hijo tambien virtual, sino de generar realmente un nuevo cerebro biológico que pase a formar parte de la comunidad de cibernautas.

tivo, e incluso después del nacimiento es el cuerpo en contacto con el medio externo el que permite que se acaben de producir las conexiones cerebrales y se forme la estructura básica del cerebro (que luego se modificará, pero ya no esencialmente, en el aprendizaje que dura toda la vida). Podemos afirmar, pues, que sin cuerpo objetivo no habría tampoco cerebro ni, por tanto, cuerpo vivido.

Pero a estos argumentos se podría objetar que son las técnicas informáticas del futuro las que van a permitir prescindir del cuerpo, porque lo que ellas lograrían es producir artificialmente en el cerebro las conexiones necesarias para que haya cuerpo vivido. El ordenador sabría cuáles son las estimulaciones cerebrales que produce el cuerpo y las reproduciría. La respuesta a esta objeción es que, en todo caso, se necesita un cerebro al que copiar y éste ha de haber estado ligado a un cuerpo objetivo (que haya vivido en un espacio exterior real). Además, si quiero conseguir una copia total del cuerpo objetivo, se repite acentuado el problema que ya encontramos antes de pasar al caso límite. Consiste en que he de imitar las entradas de estímulos en el cerebro desde la génesis del cuerpo hasta su muerte, es decir, tengo que ir introduciendo en cada momento del desarrollo fetal, de la infancia y de la madurez todas las informaciones que llegan al cerebro desde todos los puntos del cuerpo. Y el cuerpo no sólo tiene una multiplicidad inmensa de puntos sensibles internos, que envían sus propios mensajes al cerebro, sino que es también el cuerpo que se mueve dentro de la realidad ilimitada. Por tanto, para conseguir una copia total necesito de nuevo que el ordenador sea el genio maligno.

En definitiva, el sistema informático que crea el ciberespacio funciona porque se apoya en la realidad del cuerpo vivido, que, a su vez, exige un cuerpo objetivo. Al salir del ciberespacio, hay un sistema informático; pero hay también necesariamente un cuerpo objetivo, sin que sea pensable la posibilidad de que haya tan sólo un cerebro objetivo.

Puedo ya sacar las conclusiones de esta larga argumentación. Al estar dado el ciberespacio en actos de conciencia de imagen que son derivados respecto a la percepción, hemos visto que él no puede nunca imitar totalmente al mundo real. Para justificar la posibilidad de que el espacio real sea en el fondo ciberespacio, hemos tenido que recurrir finalmente al genio maligno cartesiano. Así lo que hemos hecho es refutar los argumentos empíricos que algunos emplean para hacer sospechar que nuestro mundo

podría ser meramente virtual —y, por tanto, para justificar que el mundo virtual es real—. Hemos mostrado que los avances técnicos no nos permiten suponer que la realidad pueda ser en el fondo ciberespacio. Esto no tiene ningún sentido empírico, porque empíricamente el ciberespacio se apoya en el espacio real. La técnica no logrará, por principio, construir ordenadores que generen un ciberespacio indistinguible del real, por tanto, está fuera de cuestión la posibilidad de que nuestro espacio sea ciberespacio para hombres que ya habrían logrado la técnica de la que todavía nosotros sólo tenemos los comienzos. En otras palabras, hemos rechazado como imposible por principio la hipótesis de la película *Matrix*.

Para justificar la posibilidad de que nuestro espacio sea ciberespacio, no valen los argumentos empíricos, sino que hemos de utilizar el tercer nivel de duda cartesiano, que ya no es empírico, sino trascendental: es el argumento del genio maligno. Consiste en la duda hiperbólica, metafísica, que duda de todo, pero —y ésta es su característica fundamental— sin ofrecer ningún motivo de duda. Wittgenstein se preguntaba: «¿no se necesitan razones para dudar?».[27] En los dos primeros niveles de duda cartesianos aparecen razones para dudar, pero en el tercero ya no hay ningún dato empírico que motive la duda.[28] Pues bien, sólo en este tercer nivel podemos considerar la posibilidad de que nuestro espacio sea ciberespacio. El argumento del genio maligno se formularía, entonces, del modo siguiente: aunque la percepción sea el acto más originario y todos los demás se funden en ella, incluida la conciencia de imagen propia del ciberespacio, podemos plantear la posibilidad de que el sistema total de actos sufra una ampliación. De este modo el nivel más originario, la percepción, se encontraría en la misma situación en la que ahora se encuentra la conciencia de imagen; es decir, habría una nueva experiencia que constituiría el despertar de la percepción.[29] Esta experiencia no sería, sin embargo, la que per-

27 *Über Gewissheit,* Oxford, Basil Blackwell, 1979, punto 122.

28 Por ello de esta duda metafísica sólo puede escapar el *cogito* momentáneo que no va más allá del mero aparecer.

29 En el caso del sueño no se puede afirmar que hay un cuerpo como el nuestro que se ha quedado dormido en otro mundo y que ha soñado nuestra vida, porque al ser la hipótesis tan radical (al abarcar el sueño toda la vida) las analogías saltan: la otra vida, de la que la nuestra sería un mero sueño, no resulta conceptualizable desde la nuestra. Se trataría entonces de pensar en abstracto la inexistencia del mundo: en lugar de mundo, habría un Dios que me hace «soñar».

mite predecir la técnica (la que en el sistema no ampliado nos saca de la conciencia de imagen), es decir, no podría suceder que al despertar de la percepción encontrásemos un ordenador que sería el resultado futuro de la técnica actual, tal como se defiende en el argumento empírico que ejemplifica *Matrix*. Muy al contrario, en el argumento trascendental, el sistema informático que encontraríamos al despertar sería uno construido y controlado por un genio maligno todopoderoso, es decir, por Dios. Pero entonces lo que parece sobrar en esta hipótesis es justamente el sistema informático, que es la pieza fundamental de los argumentos empíricos que intentan convencernos de la realidad del ciberespacio.

ZOMBIFICACIÓN ÉTICA. OBSERVACIONES SOBRE LA COGNICIÓN ÉTICO-EPISTEMOLÓGICA DE LA COMUNICACIÓN VÍA INTERNET

Paul Majkut (National University School of Arts and Sciences)

Cada vez más, las investigaciones actuales encuentran el espacio cibernético como un lugar de aislamiento, soledad, narcisismo y violencia.[1] Estos desórdenes son tal vez el resultado, en general, de una sociedad contemporánea altamente tecnificada. Pero otra explicación es que las consecuencias problemáticas de una tecnología sofisticada se encuentran insertas en una falta de habilidad epistemológica inherente al propio medio para crear empatía, una deficiencia noética estructurada mediáticamente que niega la certeza de un puente intersubjetivo, sugiriendo una general inadaptación en la comunicación vía Internet, punto central en cada desorden de la propia modalidad mediática noética, ya sea en la percepción visual, memoria, imaginación u otra manera de experiencia.

Sin discusión, cada medio moldea su propio desorden distintivo. Aun así, las descripciones de estos desórdenes no reflejan enteramente la experiencia del Otro, pobre y parcialmente construida en el espacio cibernético, aun cuando ellos acompañan o son inherentes a ésta. Tampoco permiten la posibilidad de reconocer que el Otro digitalizado es la consecuencia de la mediación, tanto como del mal funcionamiento social. Tales mani-

1 Cf. Bibliografía: Bruckman, Gelder, Michals, Trebilock, Turkle.

festaciones de alienación aparecen como consecuencia de la distancia comunicativa, indicando que la distorsión del Otro está enraizada en la mediación tecnológica. Dentro de sus propias limitaciones físicas, cada medio ubica a los sujetos a distancia, objetivizando la subjetividad del otro. La hipermedia, como es de esperar, tiene su propio conjunto de distorsiones convencionales. La mediatización es una modalidad de manipulación del objeto a distancia, de objetivación. Presentada como información, es decir, como afirmaciones discontinuas acerca del otro, la objetividad de dichas afirmaciones reside en el reino de la razón analítica, donde los quanta son aceptados como fin o como descripciones últimas de todas las descripciones de la realidad material. La digitalización es una representación inherentemente cuantificada. Lo que se pierde en el intercambio de la cosa por el objeto de representación no es el dato original del mundo trascendente, sino la empatía que acompaña al conocimiento de ese dato. La certeza empática se pierde en esta percepción porque la transformación digital, como lo señala Don Ihde, «yace inmersa en la praxis preferencialmente cuantitativa de la ciencia» (Ihde: 91). A causa de su estructura cuantificada como representación numérica, es cuestionable si el conocimiento digital mediático que requiere de una traducción matemática de las fórmulas codificadas subyacentes puede informarnos intersubjetivamente acerca del mundo. Por ejemplo, los colores que contienen un objeto digitalizado son «numerales» tomando la forma de grados asignados del espectro lumínico. Es decir, son representaciones color-numéricas, de números que difieren solamente en su forma, de las representaciones numéricas arábigas («1», «4», «10», etc.), de las representaciones numéricas romanas («I», «IV», «X», etc.) y de otras representaciones numéricas. Solamente de una manera secundaria el color digitalizado es una sensación. En este sentido, el conocimiento digitalizado de un objeto no es percepción, sino degradación de este objeto, generando especulaciones interminables que conciernen a la traducción misma. En ningún medio el distanciamiento epistemológico es tan enorme como en el ciberespacio.

El problema de la distancia mediática no es exclusivamente epistemológico. Por el contrario, dentro del modo analítico de la razón calculadora restringida a la probabilidad, la distancia mediática no es un problema epistemológico. En el marco del conocimiento de la subjetividad del Otro, la probabilidad lógica o estadística no ofrece ni en definición ni en la práctica, certeza alguna. Más aún, experimentar la subjetividad del Otro

como una «probabilidad» que tendría la misma realidad subjetiva del *cogito* presenta consecuencias éticas aterradoras. La empatía sin la certeza está vacía, aunque debe recordarse que la certeza en sí misma puede ser engañosa. La contrariedad de la incognoscibilidad probabilística de la subjetividad del Otro puede parecer al principio falta de conocimiento probabilístico de la subjetividad del Sujeto. Subyacente a esta discusión, sin embargo, se encuentra la comprensión de que la subjetividad del sujeto y la subjetividad del Otro no se contradicen lógicamente, pero sí son metafísicamente contradictorias. En el marco de la tradición trascendental, la subjetividad del Otro concierne inmediatamente al plano ético y epistemológico. Ubicar al sujeto como Otro dentro del problema de una epistemología probabilística es apartarlo del campo empático de la experiencia intersubjetiva y, en consecuencia, hacerlo probabilístico e incognoscible. Esta falta de conocimiento es campo fértil para la confusión ética, resultando en desórdenes psicológicos y sociales, y si la política es la realización de la ética a gran escala *(ethic writelarge),* la manipulación política lo es por los medios digitales.

Discutamos dos problemas que pueden señalarse en la experiencia de los nuevos medios de comunicación. El primero es el de la interactividad en general, el segundo el de la interactividad digitalizada. Las inadecuaciones comunicativas inherentes al espacio cibernético (entendido aquí como un medio, no un «espacio», o un medio que es idéntico a su propio espacio), que obstaculizan la certeza interpersonal ético-epistemológica de la realidad de un sujeto como Otro trascendente, son fácilmente ocultadas por una hiperactividad que reemplaza la intersubjetividad justamente en el meollo del conocimiento empático con una forma engañosa de interobjetividad que falsifica la intersubjetividad, llamada interactividad. No deberíamos confundir más la interactividad hiperactiva digital con la comunicación intersubjetiva empática, de lo que podríamos entender el comportamiento de un niño hiperactivo como comunicación empática. La empatía no es un comportamiento desmedido en busca de atención, sino una atención cognitiva hacia el Otro. Una expendedora de bebidas sin alcohol es «interactiva», pero difícilmente sería intersubjetiva. Por otro lado, un paralelo directo puede ser visto en ambas formas de interactividad.

La interactividad del ciberespacio no es solamente ilusoria, es engañosa. Edith Stein cree que «como en toda experiencia, también los engaños son posibles en el conocimiento empático de sujetos "extranjeros" [su

término para el Otro trascendente]» (Stein: 86), pero argumenta que la empatía reiterada puede eliminar el engaño: el engaño se elimina por un acto de empatía. Si enfatizo que la persona sin oído musical tiene mi misma manera de disfrutar una sinfonía de Beethoven, dicho engaño desaparecerá tan rápido como la mire a la cara y vea su expresión de mortal aburrimiento (Stein: 87).

Pero lo opuesto de la empatía reiterada es el engaño reiterado. Lo que Stein nota es un engaño acerca del Otro, no el engaño o la apariencia falsa del Otro en tanto Otro. Los engaños acerca del Otro, nos dice, pueden ser remediados: «Para prevenir tales errores y decepciones, necesitamos estar constantemente guiados por la empatía mediante la percepción externa» (Stein: 87).

Desafortunadamente, la experiencia de Internet es el medio perfecto de la reiteración; la repetición engendra una subjetividad tediosa. La repetición de la representación vía los medios digitales, sin embargo, es un problema para la convicción de Stein de que el engaño puede ser superado por medio de actos de empatía reiterada. La repetición es la esencia de la experiencia de Internet, su producto representativo existe solamente en la reiteración. Pero en contraposición al pensamiento de Stein, la repetición de la experiencia digital interactiva no lleva a eliminar el engaño concerniente al Otro, sino a una conducta reiterativa. La hiperactividad repetitiva es la actividad habitual que conduce al aburrimiento, no a la certeza. La imaginería de Internet que deslumbra al nuevo visitante de un sitio en la web rápidamente se vuelve tediosa, y los diseñadores bien entrenados en la elaboración de páginas web interactivas a menudo incluyen un botón de salida que permite al usuario adelantarse sin reiterar la representación que lo aburre. Por supuesto que dicho botón de salida se vuelve rápidamente también tedioso, interactividad repetitiva. En verdad, la interactividad digital facilita el aburrimiento a una velocidad asombrosa.

Para Stein, la reiteración es un acto de empatía que se origina en el sujeto y es el sujeto empático el que es desengañado por la repetición. La interacción perceptiva con el Otro digitalizado permite la empatía reiterativa, pero esa misma actividad también provee el campo para el engaño reiterado porque la interactividad en el espacio cibernético no abre el espacio perceptivo intermedio para el «mirar a la cara» epistemológico de Stein, el mirar que otorga certeza. La comunicación cara a cara, una impo-

sibilidad física de la comunicación por Internet, se sustituye fundamentalmente por el agregado de información digital superflua que prolonga el objeto en el sujeto, mediante un proceso de reconstrucción visual representativa del objeto, el opuesto al proceso que provee la tecnología analógica (por ejemplo, los cristales de los anteojos, los telescopios ópticos, los microscopios, etc.) que transforma al objeto pero no lo reconstruye.

La reiteración interactiva en el espacio cibernético, privado de la empatía que da la interacción intersubjetiva, se vuelve habitual, conduciéndonos al tedio. Mientras que este estado de cosas puede ser verdadero de medios no digitales, los reclamos exagerados y no críticos por la interactividad hechos por algunos «realistas virtuales» son desconcertantes. Nótese este comentario parcial hecho por Michael Heim: «La programación deja de ser unilateral cuando llega la interactividad. El cambio digital está, por supuesto, bajo la protección de la interactividad. La computadora establece una relación recíproca entre el emisor, el que ve y el que produce [...]. La era digital dispersa los períodos de atención hasta que la sensibilidad compartida se transforma en una de-construcción fragmentaria y desintegrante» (Heim: 74).

El entusiasmo tecnócrata de Heim exagera la naturaleza de la interactividad de la computadora mediante el uso de términos poco críticos tales como «reciprocidad», y no «unilateralidad», basados en los terrenos movedizos de nociones tales como «sensibilidad compartida», implicando que una relación simultánea co-lateral, de intersubjetividad, prevalece en la interactividad de la computadora. En la comunicación empática «cara a cara», sin embargo, la relación entre emisor y receptor es mutua y simultánea. No es el caso de la interacción digital, por más rápida que sea la comunicación. La interacción digital es siempre unilateral, aunque su poder de cambiar la dirección de la señal camufle esta unilateralidad con la apariencia de una intersubjetividad inmediata-colateral. La propia velocidad de la transferencia digital engaña al receptor como un encuentro subjetivo «simultáneo» porque excede el procesamiento de datos de la razón humana. Llega más información de la que puede ser procesada en una secuencia. Éste, el primero y mayor de los engaños digitales, no es el único.

Al principio, la excepcional velocidad de la reciprocidad interactiva produce una sensación ilusoria de la experiencia empática «compartida» y

simultánea de Heim. El usuario es fácilmente engañado por esta velocidad, teniendo un sentir intersubjetivo de inmediatez primordial, «de una sola vez»; pero guiado por una empatía reiterada de la percepción externa, el engaño desaparece rápidamente. El usuario de la tecnología digital en seguida experimenta y aprende la linealidad básica y tiránica de la interactividad de la computadora. La espontaneidad inicial y engañosa del clic interactivo se reemplaza por el reconocimiento del truco interactivo. El tedio que caracteriza la relación vacía y no empática del hombre y la máquina deja al usuario en un aislamiento impuesto por la misma sofisticación problemática del propio medio.

La empatía reiterada revela que la interactividad es de un solo lado, o sea, unilateral, no colateral, a causa de la linealidad del «cambio» tiránico de la comunicación *on-line*. La descripción de la estructura de la interactividad como la no linealidad descentrada de una matriz confunde la apariencia de la secuencia de alta velocidad de la comunicación hipermediática y unilineal, provista por el medio digital, con la experiencia «compartida» de intersubjetividad. La interactividad en alta velocidad despliega información en secuencias de velocidad que imita la percepción inmediata cara a cara, la cual es «confusa», pero esa «confusión» puede ser entendida como precisión natural una vez que eliminamos la identificación entre «agudeza» digital y «precisión».

El propósito aquí, incidentalmente, no es pintar a todos los «realistas virtuales» con el mismo pincel escéptico. Las muy bien conocidas especulaciones positivistas de Heim se equilibran con las descripciones menos extravagantes y fenomenológicas de la conciencia *on-line* hechas por Jarod Lanier, el científico-artista que acuñó el término «realidad virtual», y que discute convincentemente en contra del realismo ingenuo y advierte que «usted no puede discutir con un zombie».[2]

La empatía de la que habla Stein es eidética, o sea, que podemos aplicar apropiadamente a la experiencia intersubjetiva un término que es inadecuado si se atribuye a la interactividad del hipertexto: no-lineal. La

2 Jaron Lanier, *You Can't Argue with a Zombie*. <http://www.well.com/user/jaron/zp,boe-jt,ñ>. Sin fecha. Lanier comienza su obra con un sugestivo proverbio navajo: «Es imposible despertar a alguien que simula estar dormido».

empatía no solamente establece epistemológicamente la realidad ontológica del Otro, el «sujeto externo» de Stein, como una anticipación apodíctica. También advierte la ausencia del Otro cuando la comunión empática no se encuentra en la comunicación *on-line*. El «realismo virtual» de Heim es positivismo con un disfraz realista, aunque no tan forzado como el mecanismo de la afirmación de Ray Kurzweil en *La Era de la Máquina Espiritual,* quien dice que durante las próximas décadas las competencias de la máquina rivalizarán —y finalmente sobrepasarán— con cualquier tipo de habilidad particular, incluyendo nuestra maravillosa capacidad para ubicar ideas en una amplia diversidad de contextos (Kurzweil: 5).

Stein, por el contrario, describe la comunión encontrada en la expresión de empatía como «el sujeto enteramente absorto» (Stein: 98), no reemplazado o «superado», y Husserl sugiere que la objetividad emerge, sin embargo —en una fase preliminar—, de manera comprensible tan pronto como consideramos la función de empatía y amistad universal, como una comunidad de empatía y de lenguaje (*Crisis,* 360).

La linealidad rígida de lo «on-line» inhibe la comunión expresiva que es el sello de la intersubjetividad cara a cara, pues, según Husserl, «el mundo intersubjetivo es el correlato de la experiencia intersubjetiva, es decir, mediatizada, a través de la empatía» (*Ideas I,* 387). Max Scheler va más allá, afirmando que todo conocimiento humano, en cuanto el hombre es en general un «miembro» de una sociedad, no es empírico, sino apriorístico. No hay un Yo sin un Nosotros. El Nosotros es completado con contenidos anteriores al Yo (Scheler: 67), y en su tratamiento fenomenológico de la sociología del conocimiento revela que «el amor y el control [...] son el fundamento de dos actitudes hacia la cognición» (Scheler: 118). A pesar del truismo («No hay un Yo sin un Nosotros»), el comentario de Scheler es ambiguo. Por ejemplo, ¿es el Nosotros posible sin el Yo? ¿Cuáles son los contenidos del Nosotros, sino el Yo y el Otro? La explicación de Scheler plantea un «Nosotros» «a priori», pero, en tanto tiene contenido, no nos aparece fenomenológicamente ni como pluralidad (Nosotros) ni como singularidad (Yo), sino como gramaticalmente neutro. Un término más seguro es «humano», pero aun lo humano es a posteriori. El conocimiento humano puede estar enraizado en un a priori antepredicativo, pero este enraizamiento no supone singularidad o identidad grupal, ni tampoco significa que este a priori antepredicativo sea «humano» o «exis-

ta». Scheler parece usar *a priori* para significar «lo que viene antes» en el tiempo, y luego lo emplea como sinónimo de un a priori lógico, mezclando términos de temporalidad con otros de eternidad.

Dejando de lado estas objeciones, la descripción de Scheler de las epistemologías paralelas, si no antitéticas, de amor y control es, no obstante, profundamente útil para nuestra discusión del proceso y estructura del conocer, que tiene lugar en el ciberespacio mediante la tecnología digital. Por ejemplo, es evidente que el conocimiento digitalizado (los datos) de la comunicación de Internet es conocimiento controlado rígidamente por cuantificación. Este frágil conocimiento del Otro es conocimiento controlado por la tiranía de la rigidez digital *on-line*. El conocimiento empático del Otro es conocimiento descontrolado (conocimiento «fuera de control» o el «amor» de Scheler). El conocimiento controlado es, en la instancia de los medios digitales, control ejercido por el objeto. Es el sujeto quien es controlado por esta forma de conocimiento. En el amor, como cuando Stein habla de empatía, el sujeto es un *cogito* que pierde el control y se permite ser «enteramente absorto» dentro pero no por el objeto. Porque, razona Stein, el sentimiento en su pura esencia no es algo completo en sí mismo. Es como si estuviera cargado con una energía que debe descargarse. Por naturaleza debe siempre ser descargado (Stein: 51-52).

Son estos conocimiento y expresión descontrolados los que permiten al sujeto de Stein ser enteramente absorbido dentro del objeto de su conocimiento, pero no reconstruido por ese objeto. Es la rendición del sujeto antes que la conquista por el objeto. Aquí una digresión puede mostrarse útil, aunque no eliminará objeciones existenciales a la problemática del «giro trascendental» al cual esta línea de pensamiento conduce.

Waltraut Stein, sobrino y comentador del trabajo de su tía, dice de las nociones de subjetividad de su pariente que para Stein «el puro Yo no puede ser localizado. Sin embargo, mi cuerpo viviente rodea un punto cero de orientación, con el cual Yo relaciono mi cuerpo y toda cosa fuera de él» (Waltraut Stein: 9). Del «punto cero de orientación», Edith Stein dice que desde el punto de vista del punto cero de conciencia ganada en la empatía, yo no debo seguir considerando mi propio punto cero como el punto cero, sino como un punto en el espacio entre otros muchos. De esta forma, Yo aprendo a ver mi cuerpo viviente como un cuerpo físico como otros. Al mismo tiempo, sólo en la experiencia primordial éste me

es dado como un cuerpo viviente. Más aún, me es dado como un cuerpo físico incompleto en una experiencia exterior y como diferente de otros (Stein: 63).

En esta discusión, el punto cero de orientación de Stein puede ser identificado con el ego trascendental de Husserl, aunque es claro que Stein no hizo esa identificación. La objeción de que la confianza de Husserl en un ego trascendental para explicar la fuente segura de experiencia y conciencia viola la misma naturaleza de la descripción fenomenológica, al postular mediante la posición de una entidad trascendente no fenomenológica, es seria si la existencia trascendente es puesta como punto cero de orientación. Esa objeción ignora que no se postula un reclamo de existencia mediante el giro trascendental. Por razones bien argumentadas, la existencia más allá de la experiencia, la existencia trascendente, es un absurdo dentro de la descripción fenomenológica. Un absurdo fenomenológico mayor aún que la demanda de existencia trascendente de algo, sin embargo, sería la demanda de existencia trascendente de nada, o sea, la existencia de un punto cero de orientación que no tiene lugar. De hecho, Husserl es cuidadoso en discutir el ego trascendental como una irrealidad, un término descriptivo propuesto como una solución al enigma epistemológico de «el conocedor de todo, conocido por ninguno». Además, al identificar el ego trascendental de Husserl con el punto cero de conciencia de Stein, su afirmación adicional de que «Esto puede por lo tanto muy bien ser dicho: Yo no soy mi Cuerpo, sino Yo tengo mi Cuerpo, Yo no soy mi alma, pero Yo tengo un alma» (*Ideas II,* 99) se torna comprensible, si bien su expresión permanece solipsista: nada tiene (tener), algo es (existencia).

Una percepción de frialdad acompaña frecuentemente la experiencia de imágenes y sonidos digitales. Aunque es difícil concretar, el intento de otorgar calidez a las imágenes y sonidos digitales es una tarea constante de los artistas gráficos de computación, quienes tratan de insuflar vida a la esterilidad de las imágenes fotográficas y música de CD manipuladas por computadora. Las soluciones que otorgan calidez a esta frialdad perceptiva, invariablemente involucran la adición de más datos, más detalles digitales. Esta solución ha sido y continúa siendo temporaria. El uso generalizado, por ejemplo, de filtros en Adobe Photoshop, otros filtros y capas en las alteraciones digitales de una fotografía son manipulaciones de luz muerta. En este sentido, los objetos digitalizados son imágenes muertas en

descomposición. El intento de infundir luz interior mediante la manipulación de luz exterior se revela fútil. El problema de la frialdad visual no es el de que no hay suficientes quanta digitales, sino, precisamente, que hay demasiados datos. Aunque requiere de una experiencia repetida, los espectadores pronto se acostumbran a los cambios en las imágenes y sonidos de la realidad virtual y la frialdad objetiva aparece nuevamente. En otras palabras, se instala la frialdad perceptual en tanto que el objeto muere (el fraude inicial de la interactividad fraguada como intersubjetividad), la empatía reiterada no revela ninguna subjetividad en el objeto. Cuando la interactividad y representación de Internet recae sobre la subjetividad humana del objeto digital, el proceso por el cual la frialdad aparece es zombificación filosófica.

Podría argumentarse que la adición de detalles y otros cambios simplemente incorporan o sustituyen datos erróneos y que si se proporcionan datos digitales correctos el problema de la frialdad se resolvería. Por ejemplo, en la producción *Caminando con los Dinosaurios* del BBC-Discovery Channel, las imágenes de fondo son de un film (analógico) de un bosque chileno. Los dinosaurios digitales fueron creados en forma separada e incorporados luego en otras capas sobre el fondo analógico. Lo que es inmediatamente advertible es el contraste entre el fondo y los dinos. Si ambos hubieran sido analógicos o digitales, el contraste no se habría advertido, porque no habría existido. La calidad que se advierte cuando los medios son contrastados, sin embargo, es la de la definición digital y del empañado analógico que es el resultado de tecnología analógica y no un filtro digital. Mientras que si bien todos los medios tienen problemas de contenido distorsionado de maneras específicas por sus propias estructuras, los medios digitales distorsionan porque son inherentemente abstractos. El código fuente subyace a toda la galería de imágenes y representaciones de la Web, «Lo que ves no es lo que obtienes» (*What you see isn't what you get* —WYSIWYG—), y, a pesar de las pretensiones de inmediatez, la rígida *mathesis universalis* que subyace a todo lo que es percibido en los medios es un código fuente no-fenomenológico, accesible fenomenológicamente solamente después de las correspondientes *epojé* y reducciones.

Si enmarcamos nuestros comentarios acerca de la estructura de la experiencia visual en la Web en términos de intencionalidad, aplicando el caballito de batalla de la teoría fenomenológica al modo cognoscitivo noé-

tico encontrado en la conciencia de la ciberactividad, esto es <Yo-pantalla-objeto-en-pantalla>, descubrimos que el contenido noemático de la ciberexperiencia es idéntico con su modo noético de experiencia. Hemos entrado en un mundo monadológico que, siguiendo a Leibnitz y a pesar de Bill Gates, no tiene ventanas a través de las cuales ver, percibir o empatizar un mundo trascendente. Los noemata de esta experiencia no se presentan como objetos trascendentes, sino que parecen ser uno y el mismo con su propia digitalización, saturados con la «luz sucia» de información superflua en la cual aparecen como objetos inmanentes, primero y ante todo constituidos como noemáticos.

La luz que ilumina esta experiencia es su propio contenido: los objetos son el ciberespacio y los contenidos de esa luz. La luz es fría y muerta. En otro lugar, yo llamé esta luz «sucia» porque la superficialidad de los datos que caracteriza su presencia no es sólo información basura, sino basura que deviene una forma de contaminación de la información que no puede procesarse perceptualmente (Majkut, «Monstruo», 19). El empañamiento analógico es precisamente verdadero porque no sucumbe a los límites objetivos indiferentes y filosos, inherentes a los objetos digitalizados. Las imágenes digitalizadas, al contrario de aquellos desarreglados objetos de la naturaleza, son repetibles pero no cambian ni pueden ser cambiadas. El cambio violaría la *mathesis universalis* subyacente. Biots digitales, biota y otras «creaturas» en el contexto de teorías y prácticas de la vida artificial y evolución digital parecen contradecir la inmutabilidad de los objetos digitales, aparentando evolucionar. Pero esas imágenes objeto, expresiones abstractas de un código fuente, son en realidad una rápida secuencia de imágenes continuas, una reemplazando a la otra, no la misma imagen en cambio continuo. Una vez más, somos llevados fácilmente por mal camino mediante metáforas defectuosas. «Cambio», en la metáfora de «vida artificial», significa reemplazo, no evolución. La biota no vive más que lo que la ventana de una pantalla de monitor nos permite ver a su través (Majkut, «Concepto», 64). Una ciencia ingenua, una reflexión dentro de la actitud natural, a menudo se expresan a través del uso defectuoso de metáforas, mostrando más necesidad de entrenamiento en la práctica de la retórica, que una adecuada descripción teórica.

La ciber-luz se extiende desde el objeto hacia el sujeto, desde lo conocido hacia quien conoce, revirtiendo la direción del flujo intencional, y la

interactividad es, en la práctica, interpasividad dentro del contexto de la interobjetividad. De interés aquí son las cuestiones de la «intercorporalidad» dentro de la estructura y funciones del ciber-espacio, cuestiones que tratan con la problemática de los ciber-cuerpos, específicamente avatares y zombies. No trataremos aquí otros fascinantes desórdenes de la construcción social y cultural del Yo y transformaciones de género, etnicidad u otras falsificaciones, hoy lugares comunes en la Web, excepto para notar en conexión a la zombificación, un pertinente comentario hecho por Husserl: «El cadáver lleva en sí la representación de un alma humana, pero ya no la apresenta; así, vemos precisamente un cadáver, el cual fue un hombre, pero ya no lo es» (*Ideas II,* 352).

En *Una Fenomenología de las Técnicas* Don Ihde reformula la estructura de intencionalidad aplicada a la conciencia mediática como: <Yo-tecnología-mundo>, luego prosigue distinguiendo medios analógicos y digitales. Él agrupa los tres elementos de la conciencia mediática de acuerdo al modo en que funcionan en relación al Yo o al Mundo. La estructura de la conciencia analógica es descrita como <(Yo-tecnología)-mundo>; la estructura de la conciencia digital es descrita como <Yo-(mundo-tecnología)>. Dentro de la estructura de la conciencia digital, Ihde descrubre un enigma perceptual. Mientras la percepción mediatizada por la tecnología analógica «extiende la visión a la vez que la transforma, permaneciendo así, transparente para la visión ordinaria mientras lo hace» (90), la percepción «puede ser transformada por una hermenéutica aún más radical, semejante a la transformación digital enclavada en la praxis cuantitativa preferida de la ciencia» (Ihde: 91).

Es evidente que la empatía intersubjetiva está solamente en juego en la conciencia analógica porque esta tecnología extiende la percepción desde el *cogito* en dirección a los objetos noemáticos de la conciencia, el paradigma de Ihde <(Yo-tecnología)-mundo>. La extensión de los medios analógicos va de sujeto-a-objeto, como una actividad empática y constituyente.

Por el contrario, los medios digitales no reformulan la percepción del mundo propia del *cogito*. Reformulan el objeto y como consecuencia extienden éste hacia el sujeto de la conciencia porque, como dice Ihde, la transformación digital es la praxis cuantitativa preferida de la ciencia. Éste es el enigma que se halla en la conciencia digital. Los comentarios de Stein

son aquí proféticos: la conciencia no solamente apareció como un acontecimiento causalmente condicionado, sino también, al mismo tiempo, como constituyente de objeto. Así, salió del orden de la naturaleza y la enfrentó. La conciencia como correlato del mundo objeto no es naturaleza, sino espíritu (Stein: 91); y el mundo que Yo vislumbro empáticamente es un mundo existente, puesto como siendo ya el mundo primordialmente percibido. El mundo percibido y el mundo dado empáticamente es el mismo mundo visto en forma diferente (Stein: 64).

La experiencia mediatizada de ver imágenes en una pantalla de monitor es una experiencia hipermediatizada por la construcción de esas imágenes, por la acumulación de información. Los datos discontinuos pueden ser incrementados en forma infinita —aun cuando el continente es finito—. Los medios digitales son quanta matematizada, la expresión ideal de la ciencia positiva —y del Mercado—.

Finalmente, si los medios analógicos extienden el *cogito* hacia el objeto y la «mirada» empática que proporcionan es holística y continua, entonces se hace evidente que mientras que la «percepción holística» (empatía, amor) puede revelar la estructura de los objetos descubiertos por la percepción discreta y digital, la percepción discontinua y la percepción digitalizada no pueden dar a conocer objetos de empatía analógica como distinta de los objetos digitales. Una clara dirección para continuar la investigación fenomenológica acerca de los medios digitales siguiendo las líneas intentadas aquí fue establecida hace media centuria por Eugen Fink: el «observador» del Otro me es dado solamente por empatía (comunicación), i. e., él me es dado en una suerte de experiencia cuya explicación intencional y analítica constitutiva pertenece —precisamente— a la fenomenología regresiva como tema (Fink: 54).

Bibliografía

BOJADZIEV, D. (1998), *Self-Reference in Phenomenology and Cognitive Science*. 16 de noviembre. <http://alibaba.ijs.si/~damjan/phen.htr>.

BRUCKMAN, A. (1999), «Gender Swapping on the Internet», en Dianne Fallon, *Technology and Science,* Madison, WI, Coursewise Publishing, pp. 100-103.

FINK, E. (1995), *Sixth Cartesian Meditation: The Idea of a Transcendental Theory of Method.* [Trad. Ronald Bruzina, Bloomington, Indiana, University of Indiana Press.]

GELDER, L. V., «The Strange Case of the Electronic Lover», en *Technology and Science,* op. cit., pp. 104-112.

GELDER, T. V., *Wooden Iron? Husserlian Phenomenology Meets Cognitive Science,* Spring 1996. 2 Aug. 1997. <http://www.phil.indiana.edu/ejap/1996.spring/vangelder.1996.spring.html.>

HEIM, M. (1998), *Virtual Realism,* Nueva York, Oxford University Press.

HUSSERL, E. (1998), *The Crisis of European Sciences and Transcendental Phenomenology,* Evanston, Illinois, Northwestern University Press, 1970; *Ideas: General Introduction to Pure Phenomenology*. Trad. W. R. Boyce Gibson. Londres, Collier Books, 1969; *Ideas Pertaining to a Pure Phenomenology and to a Phenomenological Philosophy*. Trad. Richard Rojcewicz y Andre Schuwer, Dordrecht, Kluwer Academic Publishers.

IHDE, D. (1990), *Technology and the Life World: From Garden to Earth,* Bloomington, Indiana, Indiana University Press.

KURZWEIL, R. (1999), *The Age of Spiritual Machines,* Nueva York, Viking.

MAJKUT, P. (1999), «The Concept of the Dog Doesn't Bark: Notes on a Materialist Phenomenology and Film Noir», en *Glimpse: Proceedings of the Society for Phenomenology and Media,* vol. I, pp. 60-73; «The Monster in the Maze: A Phenomenological Glimpse at the Aesthetics and Ontology of Cyberspace», en *Visual Arts of the 80-90s of the XX Century,* Kiev, Olga Zhuk, pp. 19-32.

MICHALS, D., «Cyber-Rape: How Virtual Is It?», en *Technology and Science,* op. cit., pp. 98-99.

SCHELER, M. (1980), *Problems of a Sociology of Knowledge.* [Trad. Manfred S. Frings, Londres, Routledge & Kegan Paul.]

SEA, J. (1999), *From Rocks to Avatars: The Phenomenology of Virtual Objects,* 5 de mayo. <http://bridgestorage.simplenet.com/archives_97/intersection_7/771210.htm>.

SHAFFER, C. A. (1998), *Virtual Reality and Husserlian Phenomenology,* 18 de septiembre. <http://www.abdn.ac.uk/~shaff.htm>.

STEIN, E. (1989), *On the Problem of Empathy.* [Trad. Waltraut Stein, Washington, D. C., ICS Publications.]

TREBILOCK, B., «Child Molesters on the Internet: Are They in Your Home?», en *Technology and Science,* op. cit., pp. 46-50.

TURKLE, S. (1997), «Is the Net Redefining Our Identity?», en ib., pp. 98-99; «Who Am We? Who Are We?», en Rise B. Axelrod y Charles Cooper (eds.), *Reading critically, writing well. A reader and guide,* Nueva York, St. Martin's Press, pp. 51-56.

LA UTOPÍA, REALIDAD VIRTUAL DEL MUNDO DE LA VIDA

Daniel Innerarity (Universidad de Zaragoza)

> Si el sentido de la política es la libertad, esto quiere decir que en este ámbito —y en ningún otro— tenemos el derecho de esperar milagros. No porque fuéramos supersticiosos sino porque los hombres, en la medida en que pueden actuar, están en condiciones de realizar lo inverosímil e incalculable, y lo realizan habitualmente, lo sepan o no.
>
> (Hannah Arendt, 1993: 35)

A la realidad pertenecen también muchas cosas que no se ven. Tal vez sea esa invisibilidad la causa de que la realidad resulte algo especialmente controvertido. Siempre ha habido una dimensión intransparente o confusa de la realidad que suscita la sospecha, los deseos, la seducción, la intriga y las aspiraciones. Esta dimensión parece haber adquirido una importancia sin precedentes en una cultura que en cierto modo se ha desmaterializado, que se articula en torno a nociones tan poco visibles como el riesgo, la oportunidad, las alternativas y los imaginarios. La virtualización de la sociedad y la cultura puede ser una ocasión para poner a prueba y tal vez ensanchar nuestra idea de la realidad, que, como casi todo, tiende a encogerse con el uso.

Entre esas realidades virtuales figura con derecho propio la idea de utopía, en torno a la que han ido forjándose los ideales de nuestra civilización, bien sea en el formato de ese ideal incondicionado o como crítica de la utopía. Cabe afirmar sin exageración que todos los ideales de estos

últimos siglos se han formulado con una referencia utópica, aun cuando fuera como crítica de las utopías o protección frente a ellas. La utopía se ha constituido como el horizonte polémico de la modernidad, el eje a partir del cual se ha articulado nuestro concepto de la realidad. Es la ilustración más clara de la necesidad humana de definir la realidad no como un conjunto de datos que pone punto final a nuestras discusiones o deslegitima la discrepancia, sino como un ámbito de posibilidades controvertidas.

Las utopías comienzan siempre definiendo ideales y aspiraciones y terminan generando una discusión acerca de qué entendemos por realidad, qué es lo posible y cuáles son nuestros márgenes de acción. El concepto de utopía pone a prueba la noción que tenemos de la realidad y, más concretamente, de la realidad social y política. A pesar de su merecido descrédito y de la sospecha que el término despierta tras su perversión ideológica, un examen de la utopía permite volver a examinar la idea que tenemos de nuestros límites, analizar las posibilidades alternativas, ponderar el alcance de lo razonable y recuperar una noción de futuro en el que proyectar nuestras aspiraciones de manera que no falsifiquen la estructura abierta del porvenir humano.

1. El porvenir agotado

La utopía cuenta con muchas buenas razones a su favor: la determinación de lo imposible que llevan a cabo los poderosos suele ser muy interesada; hay cosas imposibles que dejan de serlo con el tiempo; la aspiración hacia lo óptimo suele dejarnos en el camino hacia algo mejor que se malograría si sólo deseáramos lo posible. A estas alturas de la historia de la humanidad, la utopía también se hace acreedora, sin embargo, de la crítica y la sospecha: las filas de los utopistas están abarrotadas de gente que no sabe de qué va la cosa; ahora sabemos bien que la intención no basta, sino que hace falta dinero, pericia, tiempo; los utopistas suelen desconocer las exigencias de la acción concreta, que debe pactar con lo posible, equilibrar posiciones contrapuestas y respetar la complejidad de las cosas; el punto de vista utópico se construye a veces como absoluta exterioridad a la naturaleza de los asuntos de que se trata, lo que unas veces supone un moralismo ingenuo y otras veces deriva en violencias terribles, sobre lo que hemos acumulado una amarga experiencia en el pasado siglo.

El territorio de la utopía se suele delimitar de una manera un tanto simple y trágica. Los que no tienen ninguna responsabilidad pueden permitirse el lujo de quererlo todo ya y prescindir de las molestas condiciones de posibilidad. Cuántas veces la radicalidad moral de una postura utópica suele ser directamente proporcional al grado de incompetencia que se tiene sobre el asunto. Quienes están obligados a mirar por las circunstancias y las consecuencias apelan al principio de realidad, lo que les sirve también de coartada para hacer valer sus intereses o ahorrarse el esfuerzo de cuestionarse las propias rutinas y considerar las posibilidades alternativas. Y así, unos y otros, se establecen con una cierta comodidad teórica, despliegan su coherencia práctica e impiden que surja ninguna polémica provechosa acerca de la articulación de lo posible y lo imposible, de la que pueda resultar alguna ampliación de las posibilidades humanas.

La impugnación más fuerte de la utopía se nutre de una experiencia histórica que no ha sido especialmente favorable para la formulación y puesta en práctica de esos ideales absolutos. Las ideologías totalitarias han mostrado hasta el extremo que las formulaciones utópicas comienzan siendo inocentes y terminan siendo terribles, que como señala un dicho alemán, lo contrario del bien no es el mal, sino las buenas intenciones, que sirven para legitimar demasiadas cosas. El utopismo ha malgastado la licencia que se le había concedido; su historia es una sucesión de decepciones. La reivindicación de lo nuevo, la alternativa y el progreso no puede hacerse ya sin mayores justificaciones, como si no se hubiera abusado de esos conceptos. Cualquier exploración de esas nociones en orden a posibilitar su empleo democrático ha de tomar en consideración el hecho de que la apología de lo radicalmente nuevo y alternativo se ha desacreditado de un modo extremo, aunque sólo sea porque el futurismo pactó con el fascismo y la imaginación literaria se dejó seducir por los totalitarismos y las alternativas deshumanizadoras.

La experiencia totalitaria está en el origen de ese nuevo horizonte proyectado tras «l'effacement de l'avenir» (Taguieff: 2000), tras «el final de los grandes proyectos» (Fischer: 1992) y el «agotamiento de las energías utópicas» (Habermas: 1985). Pero también cabe sostener que el principal enemigo de la utopía no es una fuerza reactiva cualquiera (que sería integrable en el modelo histórico de las utopías y proporcionaría una explicación heroica de sus fracasos), sino la vida misma. Los fines han perdido su fuerza de atracción magnética, las promesas no sirven para aglutinar en torno

a proyectos, sino para sostener la paciencia de los electores. La controversia en torno a las alternativas se ha terminado. Cuando no hay concepciones de la totalidad social tampoco se dibujan alternativas; sólo se plantean pequeñas correcciones o modificaciones parciales, ajustes de piezas y rectificaciones ocasionales. El diagnóstico menos optimista lo ha formulado Habermas del siguiente modo: cuando se secan los oasis utópicos, se extiende un desierto de banalidad y perplejidad (1985: 161).

La historia sigue, pero con medios en vez de fines, con innovaciones en vez de alternativas y con perspectivas en vez de esperanza. Con las revoluciones se ha olvidado también todo resto de futuro enfático. La designación de «época posutópica» pretende caracterizar precisamente la irrupción de un periodo histórico en la que la referencia a mejores situaciones futuras ha perdido toda su fuerza de orientación. El lugar de la utopía lo ocupan los pronósticos cuya tarea no es abrir horizontes, sino fortalecer tendencias en las que se está interesado. Hemos pasado de un tiempo único a un tiempo policontextualizado. La pluralidad de los porvenires que se avistan no se deja reducir a la unidad de un futuro observable. Ya no existe un futuro de la sociedad que fuera indiscutible en el presente. Más bien da la impresión de que la apelación a cualquier futuro se ha vuelto especialmente sospechosa, o al menos controvertida. Si se observa el futuro en el presente, se multiplican las contradicciones entre las aspiraciones de satisfacer un deseo ahora y las exigencias que parecen necesarias para asegurar la posibilidad de que algo se realice en el futuro. Muchos conflictos sociales tienen precisamente como tema de fondo esa discusión acerca de cuál es el momento oportuno de la política, el plazo legítimo desde el que formular las exigencias y retribuciones que todo proyecto social articula implícitamente.

La mayor parte de los críticos de la utopía confían en que su abandono completo permitirá descubrir la verdadera naturaleza política de los hombres. Mi opinión es que de este modo renuncian a una parte de la tradición de la filosofía política e infravaloran el valor de lo utópico, que pertenece al presente de una manera más insistente de lo que esos críticos están dispuestos a aceptar. El hueco dejado por el actual estrechamiento del porvenir suscita no pocos interrogantes. Tras la crítica de la utopía, ¿existe un equivalente funcional para ese diseño de posibilidades alternativas? ¿Hemos de renunciar a las energías anticipatorias del pensamiento utópico? Si la utopía se presentaba como la gran alternativa frente a lo exis-

tente, ¿es posible una alternativa de la alternativa, es decir, pensar la utopía de otra manera?

De hecho, el diagnóstico de que las energías utópicas se han agotado ha servido últimamente para iniciar y fortalecer una reflexión acerca de las actuales perspectivas del pensamiento utópico. Desde hace algunos años tiene lugar una discusión intensa acerca de las posibilidades y límites de la utopía bajo las actuales condiciones (por ejemplo, Eickelpasch y Nassehi 1996; Saage, 1992 y 1997). El punto de partida de ese debate es la suposición de que lo que ha llegado a su fin no es la utopía como tal, sino determinadas formas del pensamiento utópico. Por eso no se trata de renunciar completamente a la utopía, sino de llevar a cabo una nueva determinación de lo utópico. La desacreditación de la utopía no ha arrastrado concretamente a aquellos proyectos utópicos que se plantean la necesidad de una reflexión acerca de sus propias condiciones de posibilidad y de sus límites, y que no tratan de escamotear sus aporías.

2. Para volver al futuro

Lo primero que hay que hacer para hablar hoy de las utopías es tomárselas en serio. Es frecuente encontrar este término banalizado, reducido a la comodidad de una vaga aspiración sin consecuencias, carente también del dramatismo que implica un ideal por el que se apuesta seriamente. Utopía en sentido estricto no es, por ejemplo, ese «utopian realism» del que habla Anthony Giddens (1994) y que se traduce en una genérica orientación hacia ese mínimo utópico que nadie puede no querer, como combatir la pobreza, proteger el medio ambiente o reducir la violencia. Hablando con propiedad, las utopías son estados inalcanzables en el espacio y en el tiempo cuya posibilidad, no obstante, puede y debe ser pensada. Si hay que pensarlas es porque agudizan el sentido de lo posible en medio de lo real. Responden a una aspiración natural en seres que pueden pensar más allá de su situación. Toda la discusión está en saber si pueden hacerlo bien y en qué medida.

Pero pensar más allá de la situación presente no basta. Eso es algo que ha ocurrido siempre: uno se acuerda, planifica y sueña. Tampoco es una acción utópica plantearse fines inverosímiles. Hay una acción utópica cuando se dibujan situaciones normativas que sobrepasan claramente el

alcance de lo históricamente previsible. Las utopías son programas de acción. No son utopías que merezcan esa especial dignidad teórica y su correspondiente tensión polémica las meras ensoñaciones, las utopías que no apuntan a un resultado que sería consecuencia del trabajo consciente sobre la naturaleza y la sociedad, sino a una transgresión o metamorfosis mágica de sus leyes. Los lugares de la ilusión pura, de un imposible definitivo, más allá de toda razón y de toda esperanza no representan ningún desafío especial ni al pensamiento ni a la acción.

Lo que toda utopía pone en discusión es el concepto mismo de realidad, las posibilidades que encierra y las alternativas que permite. Por eso puede decirse que la mejor utopía comienza por una buena descripción de la realidad. Una de las cosas que pueden aprenderse de Hegel es que proporciona más satisfacciones aprender de la realidad que adoctrinarla. Pero la realidad no es lo fáctico ni se reduce a lo actualmente posible. También pertenecen a la realidad sus posibilidades y sus imposibilidades provisionales, su indeterminación y apertura. Una de las funciones de la utopía consiste precisamente en que ayuda a dramatizar la imperfección del tiempo presente, a producir la sensación y cultivar el presentimiento de que, en expresión de Adorno (1975), «algo falta».

La realidad de la vida humana, la realidad de las sociedades es una mezcla de posibilidades e imposibilidades, que están en parte abiertas y en parte cerradas a la acción. Una de las funciones del pensamiento utópico consiste precisamente en capacitarnos para observar lo posible en el contexto de lo actual y lo actual en el contexto de lo posible. La utopía agudiza el ingenio en medio de la invisibilidad. Lo imposible apuntado por la utopía libera posibilidades que de otro modo no existirían. Como afirmaba Sartre en sus diarios, cada presente tiene un futuro al que ilumina y con el que desaparece. Que todo es posible de otra manera no significa que todo sea posible, pero también es cierto que los «realistas» suelen tener un concepto muy estrecho de la realidad, poca sensibilidad hacia otras posibilidades laterales. Tanto la vida personal como la vida social discurre en un entorno de posibilidades latentes. La idea de que la propia vida podría ser distinta de lo que es constituye una condición esencial de la conciencia de esa vida fáctica. Es algo distintivo del ser humano la capacidad de buscar e inventar alternativas, de dar rodeos. Lo humano es la posibilidad de encontrar otra manera de hacer las cosas, de configurar las sociedades y solucionar los problemas, la diversificación de caminos y procedimientos;

la inteligencia tiene mucho que ver con el diseño de medios alternativos, con el «hacer algo en vez de», como diría Odo Marquard (2000). El convencimiento de que es posible organizar la sociedad de otra manera forma parte de las condiciones mismas de una sociedad democrática y por eso las constituciones institucionalizan la oposición, canalizan las alternativas y, de manera más radical, establecen procedimientos de modificación, de un modo análogo a como los contratos establecen sus cláusulas de revocación. Nos negaríamos a conceder legitimidad democrática a un sistema que no incluyera las posibilidades de ser modificado, incluso radicalmente, aun cuando no tengamos la intención de modificarlo.

En este sentido la utopía fortalece la conciencia del carácter contingente de la política. Elementos de la contingencia política son, entre otros, la insuperabilidad de los conflictos, de modo que las disputas no son reconducibles a un punto de encuentro definitivo en el que pudiera superarse la diversidad de opiniones; la política como combate, es decir, como posibilidad siempre abierta de cuestionar cualquier consenso acerca de medios, fines, valores y formas; la inevitable parcialidad de los puntos de vista que torna siempre sospechosa la pretensión de un representar infaliblemente un interés general; la consiguiente disposición de tomar partido y comprometerse con lo particular abandonando la cómoda inconcreción de, por ejemplo, las cuestiones de principio (Innerarity, 2002). Podría decirse que la transformación más radical del pensamiento utópico tal vez consista en que hemos pasado de la necesidad de la utopía a la utopía de la contingencia, de la utopía que se afirmaba como necesidad a la utopía que consiste en cultivar un sentido para la contingencia de nuestros lenguajes, prácticas y culturas.

Las circunstancias dominantes, las prácticas habituales, la resistencia al cambio, no tienen ninguna dignidad especial. Pueden incluso entenderse como un índice de estancamiento, una exclusión de alternativas. Lo que Weber llamó el desencantamiento del mundo significa para la política que no hay un principio absoluto de razón suficiente, que todo lo vigente está rodeado de posibilidades alternativas. Contingencia significa posibilidad de que las cosas sean de otra manera e invita a buscar alternativas. La política significa un lento agujerear duros maderos con pasión e intuición (Weber, 1973: 560). La metáfora del agujereador hace de la política una actividad casi subversiva, una búsqueda de posibles huecos en el continuo de lo dominante, inauguración y apertura frente a las constric-

ciones de lo existente. En política la realidad es una referencia inagotable e indeterminada. Lo posible es algo más que lo meramente posible, es un marco de acción. Weber quiso llamar la atención sobre esas posibilidades de obrar de otro modo que casi siempre están presentes en la acción y deben ser objeto de ponderación. Es cierto que una buena política es siempre el "arte de lo posible". Pero no es menos cierto que con mucha frecuencia lo posible sólo fue alcanzado porque se apuntó más allá de las imposibilidades existentes (514). Una política «realista» que no tramitara posibilidades y alternativas, e incluso imposibilidades, contradiría lo que de hecho esperamos de ella. La política no es administración, sino configuración, diseño de las condiciones de la acción humana, apertura de posibilidades. Tiene mucho que ver con lo inédito y lo insólito; no es una acción que se atenga estrictamente a la experiencia de que se dispone.

¿En qué condiciones es razonable esa ponderación de imposibilidades? ¿Pueden ser razonables las utopías y cabe formular alguna regla para establecer esa razonabilidad? Podemos empezar al menos señalando que el diseño utópico debe cumplir la exigencia de no ser autodestructivo. El tipo de ideales que una filosofía política razonable debe perseguir pueden ser de improbable realización, pero han de ser alcanzables sin destruirse a sí mismos. Determinado «idealismo» que impone desentenderse de los obstáculos para lograr la mayor aproximación posible al ideal puede ser negativo si destruye las condiciones de posibilidad para aspirar a dicho ideal. Margalit (1997: 217) se ha referido al principio de que lo mejor es enemigo de lo bueno, traducido a la teoría económica de que muchas veces lo óptimo no es lo mejor, que lo mejor es la «segunda opción», con un ejemplo que muestra hasta qué punto hay acercamientos al ideal que pueden ser mortales. Imagínese usted que es un piloto *amateur* y que su ideal es pasar unos días de vacaciones en Hawai, pero descubre que no tiene suficiente combustible en su depósito para llegar hasta allí. No sería muy buena idea que intentara llegar lo más cerca posible de Hawai, puesto que su viaje acabaría en algún lugar del océano Pacífico. Aunque estuviese tan cerca de Hawai como sus recursos le permitieran, no estaría ni de lejos en un lugar ideal para pasar sus vacaciones. La estrategia alternativa es volar a algún otro lugar, al que sí pueda llegar con el combustible del que dispone. ¿Por qué no va a Miami Beach?

Una regla elemental para juzgar la razonabilidad de la utopía es que pueda cumplirse. Tiene que ser algo que se pueda no sólo desear, sino que-

rer. Esta distinción es móvil, por supuesto, y siempre ha habido deseos que eran imposibles sólo en apariencia y proyectos realistas que se han revelado como indeseables. Pero la distinción de principio sigue siendo útil. Uno puede desear que el cuerpo no le limite, no poder enfermar, no volver a ser decepcionado, vivir en una sociedad sin conflictos, sin intereses ni identidades particulares, dictar la ley definitiva, que se imponga siempre la fuerza del mejor argumento, pero ésas son situaciones que, propiamente hablando, no se pueden querer. Las utopías no son deseos, sino situaciones en las que ha de poderse vivir, una vida con todas sus limitaciones, en una sociedad en la que siempre habrá diferencias de opinión, distintos valores y conflictos de intereses.

Hay cosas que no tiene sentido pretender, aunque representen valores teóricamente irreprochables: es absurdo desear que llegue un momento en que lo sepamos todo, y en cambio debemos asegurar el acceso de todos a la educación, realizar una buena política científica o mejorar la red de bibliotecas públicas; carece de sentido el deseo de vivir en una sociedad completamente transparente, mientras que debe asegurarse el pluralismo informativo, la libertad de expresión, la protección de la intimidad o los mecanismos para controlar la acción de gobierno; igualmente carece de sentido, en una sociedad pluralista, anhelar la unidad religiosa o ideológica en una armonía de valores compartidos; pero sí que es deseable el pleno ejercicio de la libertad religiosa o la construcción de marcos institucionales y procedimientos democráticos para ejercer el pluralismo efectivo y el antagonismo democrático. Todos estos ejemplos no contraponen un planteamiento utópico a otro realista, sino que advierten la diferencia que existe entre un deseo vano y un fin valioso.

No tiene sentido aspirar, tanto en la vida personal como social, a situaciones cuya consecución supondría la ruina segura de quien aspira a ellas. Esto es lo que sucede en aquellas utopías que olvidan la temporalidad de la vida, su condición limitada y finita. No son utopías razonablemente humanas, situaciones en las que un ser humano puede querer vivir, aquellas que pretenden expulsar el juego del azar y la improvisación de las relaciones humanas. Así ocurre en las utopías que imaginan la satisfacción de todos los deseos olvidando que es propio del hombre tanto la satisfacción como las aspiraciones nunca plenamente satisfechas. Una vida que satisficiera directamente su determinación la malograría, dijo Adorno lapidariamente en *Minima moralia*. La vida humana se estrecharía enorme-

mente si no contemplara otro escenario que el cumplimiento íntegro de las aspiraciones personales y sociales. Por eso decimos coloquialmente que alguien ha tenido la mala suerte de un éxito prematuro, que a uno le han salido las cosas demasiado bien, y se ha perdido la experiencia de la decepción, fuente del verdadero aprendizaje.

Algo análogo se cumple en el plano político y social: las sociedades maduras lo son porque han aprendido a valorar sus propios límites y están más interesadas en dar una forma adecuada a esas limitaciones que en conceder poderes absolutos; prefieren el control, el equilibrio y las garantías, que la excepción, la imposición o la unilateralidad. Por eso las democracias producen generalmente heterogeneidad y descentralización, fortalecen el pluralismo sin preocuparse demasiado por los conflictos que pueda ocasionar y generan un sentido común que promueve la alternancia aunque sea desde la mera sospecha hacia lo que dura demasiado.

Una utopía tiene que dar sentido también al fracaso en la consecución de lo que se había pretendido. Hay situaciones que son inalcanzables pero que no son incumplibles, que dibujan una posición imposible de hecho pero no contradictoria con las posibilidades humanas. Por eso admiramos a los que se juegan la vida por ellas y no podemos acusarles de falta de realismo. Tiene pleno sentido la ilusión por alcanzar situaciones óptimas mientras sean humanas. Esta ilusión personal y colectiva encuentra su mejor expresión en lo que Kant llamó «ideas regulativas» para referirse a la diferencia insuperable que media entre un fin inalcanzable y el acercamiento progresivo a ese fin. La utopía es trascendente y subversiva únicamente cuando se plantea dialécticamente. La negación de lo existente no es entonces crítica condenatoria, sino al mismo tiempo salvación de lo criticado, en la medida en que la posibilidad utópica de algo distinto y en contraposición a lo existente aparece también, en su negatividad, como una posibilidad de la realidad. También el pensamiento que se aferra una y otra vez a la posibilidad vencida lo hace en la medida en que concibe la posibilidad como posibilidad de la realidad desde el punto de vista de su realización; como algo a lo que tiende la realidad, aunque sea débilmente, a donde apunta la antena, no como un «habría estado bien» cuyo tono se resigna completamente en haber fracasado (Adorno, 1963: 80).

Lo que no tiene sentido es la pretensión de instalarse en una situación incompatible con las propiedades de una vida humana, es decir, finita, en

el tiempo, abierta, indeterminada. Para esta perfección letal Nietzsche tenía la siguiente fórmula metafórica: la vida se acaba donde comienza el «reino de Dios» (1988: 85). Una felicidad que consistiera en la plena confirmación de nuestras aspiraciones, que no pudiera ser experimentada como una modificación e incluso a veces como una superación de nuestras expectativas, no sería un felicidad humana. Una utopía social que consistiera en la armonía perfecta, en la ausencia completa de conflictos o la supresión de los intereses particulares, sería falsa, puede que terrible y, en todo caso, inhumana. Ideales de este tipo no tienen nada que ver con la dinámica y la dramática de la existencia humana finita. ¿Por qué habríamos de dirigirnos hacia un ideal que, tras una breve reflexión, se revela como algo que no es para nosotros? Las utopías que nos exigen acercarnos a un estado cuya consecución no podemos querer no son un ideal, sino una chapuza regulativa.

Por supuesto que cuando se habla de utopías nos estamos refiriendo a situaciones cuya realidad sobrepasa la experiencia alcanzable. Pero lo que se pretende, aunque sea inalcanzable, ha de tener sentido. No hay nada que objetar contra los principios regulativos que respetan esta condición. Cuando respetan lo humano, aun cuando apunten más allá de lo humanamente posible, producen una tensión creativa entre el presente y el futuro, entre lo realizado y lo irrealizable. Las ideas que tensan nuestras expectativas de este modo son un antídoto eficaz contra la utopía fantasiosa.

Que un ideal pueda o no alcanzarse es algo bien distinto de que sea factible aquí y ahora. La utopía siempre sobrepasa los límites de lo actualmente realizable. Pero una situación inverosímil puede diseñar un escenario realista. Es inalcanzable en el sentido de que no hay que contar con ella pero podría ocurrir. Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en la situación internacional esbozada por Rawls en *El derecho de gentes* para apuntar cómo sería una convivencia pacífica y justa entre los hombres y los pueblos. Su propuesta es utópica porque excede con mucho los límites de lo considerado políticamente como posible. Rawls diseña un escenario que no representa simplemente una mera posibilidad, sino que lo considera inscrito en las tendencias reales del desarrollo político y social. La idea de una utopía realista, escribe al final de sus consideraciones, pone de manifiesto que un mundo así puede existir, no que vaya a existir o tenga que existir. Ahora bien, con independencia de lo que vaya a suceder, una buena utopía política proporciona motivos para una «esperanza racional» en el mejoramiento global de la vida humana.

Rawls indaga las posibilidades de eliminación de la guerra. En tanto que realista, parte de la premisa realista de que la guerra no puede evitarse en toda situación; contra regímenes despóticos o determinadas agresiones sólo sirve la utilización de la fuerza bélica. Al mismo tiempo apela al hecho de que los pueblos democráticos, las democracias constitucionales, hasta ahora nunca han hecho la guerra entre sí; han conseguido arreglar sus conflictos de otro modo. Y a la inversa: los estados que han provocado guerras lo han hecho porque su estructura institucional interna los hacía especialmente agresivos y hostiles. Si, por ejemplo, un estado abandona la pretensión de imponer una religión a sus ciudadanos, tampoco tendrá motivos para desencadenar una guerra con el fin de imponérsela a otros pueblos. El hecho decisivo de la paz entre las democracias reside en la estructura interna de las sociedades democráticas, en su pluralismo interno y sus cauces institucionales para la tramitación democrática de los antagonismos. Si es posible pensar un mundo en el que hubieran desaparecido las formas de poder despótico, sin que todas las sociedades hayan de ser necesariamente liberales en el sentido occidental, entonces cabe pensar un mundo en el que la lucha por el derecho y la justicia se lleve a cabo únicamente con medios pacíficos, en el que se hubieran establecido unas relaciones internacionales reguladas por el derecho.

Esta utopía no es imposible, sino una posibilidad inverosímil por la que se puede trabajar. De este modo se le abren al pensamiento y a la acción nuevas perspectivas. Una posibilidad utópica siempre permite divisar unas posibilidades que hasta entonces estaban ocultas. En este sentido las utopías dignas de ser tomadas en serio resultan ser profundamente realistas: gracias a ellas se percibe teórica y prácticamente algo que no había sido suficientemente advertido. En la medida en que llaman la atención sobre posibilidades remotas, sacan a la luz posibilidades que están a nuestra disposición.

3. Futuros que lo sean realmente

Así formulado, el horizonte utópico se constituye fundamentalmente como una protección del futuro, como el empeño de posibilitar que los futuros lo sean realmente, frente a su manipulación ideológica o su administración burocrática. El apriori es el futuro, ha sentenciado Luhmann.

La utopía es hoy salvaguarda de la indeterminación, un instrumento para proteger el carácter abierto e imprevisible del futuro. Todo se juega en la manera de concebir la perfección política y social. Tenemos que pasar de una concepción de la perfección como clausura a la perfección como apertura. Frente a la utopía clásica concebida según el modelo reglamentado de la máquina, del sistema cerrado, compacto y simple, que no deja nada al azar, la utopía contemporánea debería ser sensible a la complejidad, debería estimar la indeterminación y estar orientada a la búsqueda de procedimientos alternativos. Por eso la utopía puede y debe formularse sin transparencia ni unanimidad.

La función de la utopía podría formularse del siguiente modo: ser el ángulo ciego de la política. Los sistemas democráticos no hacen otra cosa que mantener abiertas las posibilidades futuras de elección. Que el futuro está abierto significa que las cosas pueden cambiar. El futuro abierto proporciona un espacio en el presente para comparar futuros presentes alternativos. El lugar teórico de las utopías clásicas está hoy representado por las «otras posibilidades» del funcionalismo. En vez de pronosticar el futuro, la anticipación utópica ha de ser la ponderación de posibles futuros.

La legitimidad de la utopía estriba en su capacidad de mantener abierta la consideración de otras posibilidades. La utopía actual no es el proyecto completo y definitivo de una sociedad apartada felizmente de la historia, sino la conciencia mantenida de que las cosas que hacemos, nuestros proyectos y opiniones, podrían ser mejores de otra manera y de que es bueno mantener esa probabilidad abierta aun cuando estemos casi seguros de que nuestra posición es inmejorable. Es una paradoja de buena parte del llamado pensamiento alternativo el hecho de mantener unos esquemas de acuerdo con los cuales una alternativa de esa alternativa no sería legítima. Una utopía política habría de tener esto en cuenta: que la historia da mil rodeos y que existe también algo así como alternativas de las alternativas. Sería poco coherente exigir la búsqueda de alternativas y singularizarla en una posibilidad rígida que no admitiera a su vez posibilidades alternativas.

Una buena sociedad tiene que ser imprevisible, con futuro abierto, posibilidades de disenso y antagonismo, respetuosa con sus propios límites. Existe algo así como una utopía de la autolimitación, del poder compartido y equilibrado, sujeto. Hoy tenemos una mayor conciencia de que

forma parte de la normalidad política abierta una cierta ingobernabilidad. Si en otro tiempo las utopías fueron fuentes que legitimaban la acción desmedida, hoy están llamadas a ser incitaciones al reconocimiento de los propios límites atemperando nuestra voluntad de actuar; si las utopías han funcionado esencialmente como instrumentos de justificación y legitimación, ahora deberían ser construcciones en las que se haga difícil la justificación.

Nuestra posible utopía tiene entonces la forma de una prohibición: se trataría de imposibilitar que la sociedad se cierre sobre sí misma, clausure su futuro y renuncie a la novedad y la sorpresa, aunque sea bajo la promesa de una perfección insuperable. Una utopía razonable reivindicaría lo limitado frente a lo definitivo, lo abierto frente a lo perfecto, la incertidumbre frente a la repetición, lo incalculable frente a lo previsto. Si los imaginarios utópicos describían sociedades en las que no había ningún cambio, la ilusión de un mundo mejor conduce a un panorama de inestabilidad, variaciones y sorpresas. La utopía clásica había sido un suministro de certezas, un paraíso encontrado en el que se dispone de todas las respuestas. La verdadera utopía es la recuperación de la contingencia: todo es posible de otra manera, existe el futuro y éste se afirma como el símbolo de que todo podría ser distinto. Y de ahí surge una nueva sabiduría de los límites.

Por esa razón estamos llamados a vivir con alternativas y disconformidades parciales, frente a las negaciones absolutas. El panorama político y social no se divisa bien ni desde la absoluta afirmación de lo que hay ni desde su completa negación. Lo absoluto es el problema, en su modo afirmativo o negativo. Estamos en un momento de tránsito desde las grandes a las pequeñas alternativas, de lo completamente otro a lo parcialmente distinto. Según ha advertido Vattimo (1990: 172), la utopía sólo es admisible hoy como heterotopía, como el reconocimiento de mundos que se dan explícitamente como múltiples y que dilatan, amplían las posibilidades.

Una utopía así concebida modifica también las condiciones de la esperanza en un futuro alternativo. No se trata de la posibilidad, por supuesto incierta y no garantizada, de una plenitud actualizable —como la pensaba Bloch—, sino el impedimento de que un orden semejante se ponga como absoluto, se totalice, camuflando lo que desentona, cerrando con sus respuestas la apertura a la pregunta. Según la concepción de

Derrida (1993), la esperanza se apoya más bien en la impureza que atraviesa al presente y le impide absolutizarse. Desde una perspectiva utópica en este sentido, no se trata de sustituir un presente por otro considerado mejor, sino de impedir que el presente se cierre. La esperanza lo es de algo que supera cualquier saber que lo divise y cualquier regla que lo discipline. Por eso, si había comenzado diciendo que la crisis de la utopía lleva a que el futuro ya no se pueda monopolizar, podría concluir afirmando que precisamente esa imposibilidad es lo que constituye el núcleo de la nueva utopía.

La reflexión utópica es irrenunciable para el pensamiento político y social. Es una prueba insustituible para mostrar qué poco resistentes son de hecho los fines y los prejuicios que guían la acción política. Su principal objetivo es aumentar la precisión de lo que estamos en condiciones de pretender, de lo que podemos esperar razonablemente. También nos ayuda a clarificar qué es lo que podemos exigirnos unos a otros como miembros de comunidades locales y globales, por qué situaciones vale la pena ponerlo todo en juego.

Bibliografía

ADORNO, Theodor W. (1963), *Drei Studien zur Hegel,* Fráncfort, Suhrkamp.
— (1970), *Minima moralia,* Fráncfort, Suhrkamp.
— (1975), «Etwas fehlt... über die Widersprüche der utopischen Sehnsucht. Ein Gespräch mit Theodor W. Adorno», en Rainer Taub y Harald Wieser (eds.), *Gespräche mit Ernst Bloch,* Fráncfort, Suhrkamp, pp. 58-77.
ARENDT, Hannah (1993), *Was ist Politik?* Aus dem Nachlass herausgegeben von U. Ludz, Múnich, Piper.
DERRIDA, Jacques (1993), *Spectres de Marx,* París, Gallimard.
EICKELPASCH, Rolf, y Arnim NASSEHI (eds.) (1996), *Utopie und Moderne,* Fráncfort, Suhrkamp.
FISCHER, Hans Rudi (ed.) (1992), *Das Ende der grossen Entwürfe,* Fráncfort, Suhrkamp.
GIDDENS, Anthony (1994), *Más allá de la izquierda y la derecha,* Madrid, Cátedra.
HABERMAS, Jürgen (1985), *Die neue Unübersichtlichkeit,* Fráncfort, Suhrkamp.
INNERARITY, Daniel (2002), *La transformación de la política,* Barcelona, Península.
MARGALIT, Avishai (1997), *La sociedad decente,* Barcelona, Paidós.
MARQUARD, Odo (2000), *Philosophie des Stattdessen,* Stuttgart, Reclam.

NIETZSCHE, Friedrich (1988), *Götten-Dämmerung,* Kritische Studienausgabe, tomo 6, Berlín, Walter de Gruyter.

RAWLS, John (2001), *El derecho de gentes,* Barcelona, Paidós.

SAAGE, Richard (ed.) (1992), *Hat die politische Utopie eine Zukunft?,* Darmstadt, Wissenschaftliche Buchgeselschaft.

— (1997), *Utopieforschung: Eine Bilanz,* Darmstadt, Primus.

TAGUIEFF, Pierre-André (2000), *L'effacement de l'avenir,* París, Galilée.

VATTIMO, Gianni (1990), *La sociedad transparente,* Barcelona, Paidós.

WEBER, Max (1973), *Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre,* Tubinga, Mohr.

VIRTUALIDAD, PERFORMATIVIDAD Y RESPONSABILIDAD*

Vicent Martínez Guzmán (Universitat Jaume I de Castellón)

Introducción

En estas reflexiones voy a profundizar en el concepto de performatividad que vengo trabajando desde mis propuestas de transformación de una fenomenología comunicativa en una filosofía para hacer las paces (Martínez Guzmán, 1992 y 1998). La filosofía para hacer las paces (2001) la inicié con la profundización en el compromiso social del filósofo por presentar alternativas a la unilateralización de la racionalidad occidental y moderna inspirado en la vocación y profesión del «funcionario de la humanidad» reivindicado por Husserl (1991) y explicadas por San Martín (1987) como utopía de la razón.

En este camino me estoy encontrando con muchos temas que se cruzan y solapan. Todos ellos están inspirados en la reflexión filosófica para afrontar el sufrimiento humano, la exclusión y la marginación de unos y unas por otros y otras. Sólo tienen sentido nuestras sutiles discusiones académicas, en la medida en que el rigor de nuestras reflexiones sirva para

---

* Estas reflexiones forman parte del proyecto de investigación «Desarrollo, Diálogo y Responsabilidad Corporativa», Proyecto I+D+I del Ministerio de Educación y Ciencia cofinanciado por los fondos FEDER. Ref. HUM2004-06633-C02-02/FISO. Además el autor es miembro del Grupo I+D+I «Éticas aplicadas y democracia» (GRUPOS03/179) de la Generalitat Valenciana.

presentar indicadores que muestren alternativas a ese sufrimiento. Cada investigador o investigadora usa los instrumentos que tiene.

Entre los que yo tengo está la noción de performatividad: los seres humanos nos hacemos, decimos y callamos cosas, *pero podemos pedirnos cuentas por ello*. La construcción social de las relaciones humanas y entre los humanos y la naturaleza está ligada a la responsabilidad y siempre podemos pedirnos cuentas por cómo las configuramos o performamos. Los seres humanos somos competentes, tenemos capacidades, como he dicho, para configurar nuestras relaciones provocando sufrimiento, marginación, exclusión y todas las variantes de las culturas de las guerras. También somos competentes para hacernos las cosas de otra manera: generando integración y mestizaje, creando instituciones de justicia o tomando en cuenta los criterios de los afectados y las afectadas en la democracia participativa. En cualquier caso lo que nos hacemos, decimos y callamos está sometido a la interpelación mutua de manera que podemos hablar de una relación entre performatividad y responsabilidad. La filosofía para hacer las paces sería la reconstrucción normativa de las múltiples formas de cultivar las paces como una alternativa de las culturas para la paz a las ya mencionadas culturas para la guerra.

Entre los temas encontrados en esta investigación está la «perspectiva de género». Así estamos trabajando en la masculinidad de la violencia, en la relación entre el sexismo entendido como dominación masculina y el sistema de seguridad fálica y guerrera que hemos visto simbólicamente derrumbarse con la caída de las Torres Gemelas (seguridad económica) y los atentados terroristas contra el Pentágono (seguridad armada). Todo eso nos ha llevado también a buscar nuevas formas de masculinidad (Martínez Guzmán, 2002) que afronten críticamente los prejuicios de nuestro horizonte hermenéutico basado en un ser humano blanco, masculino, adulto, heterosexual, occidental y de la parte rica del mundo a costa de la miseria de las otras partes. Estos calificativos que se han constituido como estándares normativos, han configurado o performado unas relaciones de dominación en las que se han marginado y excluido a quienes no fueran blancos, ni masculinos, ni adultos, ni heterosexuales, ni occidentales ni de la parte rica del mundo. La comprensión hermenéutica nos permite, más que decir que somos neutrales y obviar nuestros prejuicios, hacerlos explícitos si queremos entendernos con las otras y los otros fundiendo horizontes.

Es en el contexto de las investigaciones feministas y de las nuevas masculinidades donde me he encontrado de nuevo con la noción de performatividad actualizando las interpretaciones de Derrida (1989) y Bourdieu (1985*a*) de los años setenta y ochenta. La filósofa feminista Judith Butler (1997 y 1999) define la performatividad de la construcción social del género, inspirada en ambos autores, enfatizando tanto el carácter iterativo o repetitivo de la performatividad según Derrida como su característica de rito según Bourdieu. En ambos casos parece que mi propuesta de relación entre performatividad y responsabilidad puede quedar diluida. Sin embargo, voy a proponer que puede ser compatible con el carácter dinámico de la iteración de Derrida y con la explicación de la relación entre poder simbólico y lenguaje que Bourdieu señala. De alguna manera quiero hacer frente a la «virtualidad» de los sujetos responsables de lo que nos hacemos, decimos y callamos.

Hay otra línea de investigación que sólo menciono, que insiste en esa virtualidad de los sujetos convertidos en organismos cibernéticos o *ciborgs* (Haraway, 1995*a* y 1995*b*). Dejo este tema para otro trabajo. Sólo quiero señalar, en atención al título del congreso que nos reúne, la caracterización como virtuales de las nuevas guerras por algunos autores (Der Derian, 2000). La virtualidad de las guerras cibernéticas permite menos bajas a quienes causan los bombardeos. Otra cuestión es la «cruda realidad» de los llamados «daños colaterales»: son muertes reales de personas reales.

En lo que sigue resumiré brevemente las propuestas de Butler, Derrida y Bourdieu poniendo a prueba mi propia concepción de la relación entre performatividad y responsabilidad inspirada en mi propia lectura de los textos de Austin. Me gustaría insistir en que el carácter técnico y académico de la discusión sólo tiene sentido en la medida en que nos ayuda a buscar alternativas a los sufrimientos que nos podemos causar los seres humanos a nosotros mismos y a la naturaleza.

1. La performatividad del género según Butler

En los años noventa Butler (1999) puso en discusión la noción de «género» tal como había sido entendida por las diferentes fases del pensamiento feminista hasta el momento. Les atribuía que seguían asumiendo presupuestos de hegemonía cultural de la heterosexualidad con nefastas consecuencias homofóbicas. Es decir, de clara aversión hacia los homosexuales.

Realiza un tipo de análisis en el que expone las categorías fundamentales de sexo, género y deseo como efectos de una formación específica de poder. Para ello utiliza una forma de investigación crítica que procede del análisis genealógico de Nietzsche y Foucault.

Una crítica genealógica rechaza investigar los orígenes del género, la verdad interna del deseo femenino, una identidad sexual auténtica o genuina que la represión habría dejado de considerar. En su lugar, la genealogía investiga el interés político en designar como un *origen* y una *causa* aquellas categorías de identidad que, de hecho, son *efectos* de las instituciones, prácticas y discursos con múltiples y difusos puntos de origen. La tarea de esta investigación es centrarse en —y descentrar— tales instituciones definidoras: el falogocentrismo y la heterosexualidad obligatoria (XXXIX).

En este trabajo de principios de los noventa desarrolla su propuesta de los performativos del género, inspirada en *Vigilar y castigar* de Foucault (1996) y en la lectura de Derrida (1984: 93-144) del texto de Kafka «Ante la ley».

De la misma manera que la prohibición de la ley se ha *inscrito* (en el sentido nietzscheano) en el cuerpo de los prisioneros según Foucault, la obligatoriedad de la heterosexualidad se inscribe en los cuerpos cuando configuran su identidad de género. Se construye así una especie de coherencia de la heterosexualidad que oculta las discontinuidades de género que aparecen en los contextos heterosexuales, bisexuales, de gais y lesbianas, «en los cuales el género no necesariamente se sigue del sexo, y el deseo o la sexualidad, generalmente, no parecen seguirse del género» (Butler, 1999: 172 y ss.). Es en estos contextos donde «los actos, los gestos y el deseo producen el efecto de un núcleo o sustancia interna […] *en la superficie* del cuerpo, a través del juego de las significativas ausencias que sugieren, pero nunca revelan, el principio organizador de la identidad como una causa. Tales actos, gestos, representaciones, generalmente construidas son *performativas*» (173) en tres sentidos:

1. «En el sentido de que la esencia o identidad que en cualquier caso intentan expresar son *fabricaciones* manufacturadas y sostenidas a través de signos corporales y otros medios discursivos.»
2. Además, que el cuerpo con género es performativo «sugiere que no tiene ningún estatus ontológico aparte de los diferentes actos que constituyen esa realidad».

3. Finalmente, sugiere que «si esa realidad se fabrica como una esencia interior, en verdad esa interioridad es efecto y función de un discurso social y público, la regulación pública de la fantasía por medio de la política de la superficie del cuerpo, el control de los límites del género que diferencia lo interno de lo externo e instituye, así, la "integridad" del sujeto» (173). Por tanto, «si la verdad interna del género es una fabricación y si el verdadero género es una fantasía instituida e inscrita en la superficie de los cuerpos, entonces parece que los géneros no son ni verdaderos ni falsos, sino producidos como los verdaderos efectos de un discurso de una identidad primaria y estable» (174) que se considera la heterosexualidad.

Esto se ve en las actuaciones de los travestís, en donde se da la presencia de tres dimensiones contingentes de la corporalidad: el sexo anatómico, la identidad de género y el género que se representa en la actuación *(performance).* «Al imitar al género, el travestí revela implícitamente la estructura del género mismo, así como su contingencia». De esta manera se subvierte y desnaturaliza la ley de la coherencia heterosexual y su pretensión de que existen identidades de género esenciales y naturales. Presupuestos implícitos, incluso, en algunos discursos de la crítica feminista. Ya no hay un original que el travestido imita.

La parodia del género revela que el género es pura imitación, pura performatividad, lingüística y teatral. Por tanto «si el cuerpo no es un "ser", sino una frontera variable, una superficie cuya permeabilidad está políticamente regulada; una práctica significativa dentro de un campo cultural de la jerarquía de género y la heterosexualidad obligatoria […] entonces el género es como *un estilo corporal,* un "acto" […] que es a la vez intencional y performativo, donde "performativo" sugiere una construcción de la significación dramática y contingente» (177). El género se construye como un proyecto, como una estrategia de supervivencia «dentro de sistemas obligatorios» en los que se «castiga», paralelamente a los prisioneros de Foucault, a quienes no tienen el género «correcto» (178).

El género es también un «acto» en el sentido de los dramas sociales «rituales» que requiere la *repetición* de la performación, ejecución o representación. En este sentido los atributos del género no son *expresivos* de una identidad, sino *performativos* o constitutivos de la identidad que se dice que expresan o revelan (180).

En su libro de 1997 completa esta noción de performativo aclarando mejor cómo combina a Derrida y Bourdieu (Butler, 1997). Voy a revisar brevemente mis lecturas de la interpretación de la noción de performatividad de estos autores para finalizar recuperando a Butler y mi propia interpretación de Austin.

2. La performatividad iterable

Derrida (1989) rompe con el logocentrismo fonocéntrico tradicional en los estudios del lenguaje de la filosofía occidental. Es decir, con el análisis del lenguaje que toma como su característica esencial el lenguaje hablado, del que la escritura sería un mero sucedáneo. Parecía que lo que hacía «secundaria» a la escritura era su falta de fijeza en el *contexto* en el que se escribe, la *ausencia* de los lectores cuando el escritor escribe y la de los escritores cuando los lectores leen. Por el contrario, en las emisiones o enunciaciones habladas parecía muy claro quién era el sujeto de la emisión, cuál era el contexto, y fundamentalmente la *presencia* esencial de los interlocutores. Así en la concepción heredada, la comunicación es el vehículo del sentido ideal y la escritura una especie de ese género.

Sin embargo, para este autor, lo que se convierte en esencial es la ausencia que caracteriza a la escritura. Es más, llega a afirmar que la ausencia se convierte en la característica original, no sólo de la escritura, sino de toda comunicación en la medida en que desplaza el modelo de lo que es la comunicación del habla a la escritura. La ausencia no es una mera modificación ontológica de la presencia, sino un «cierto absoluto». Para que mi comunicación escrita siga siendo «legible» a pesar de la desaparición de todo destinatario, ha de ser *reiterable, repetible* «en la ausencia absoluta del destinatario o del conjunto empíricamente determinable de destinatarios. Esta iterabilidad (*iter,* de nuevo vendría de *itara,* 'otro' en sánscrito, y todo lo que sigue puede ser leído como la explotación de esta lógica que liga la repetición a la alteridad) estructura la marca de escritura misma, cualquiera que sea además el tipo de escritura (pictográfica, jeroglífica, fonética, alfabética…). Una escritura que no fuese estructuralmente legible —reiterable— más allá de la muerte del destinatario no sería una escritura» (356). Incluso si hubiera un código establecido solamente entre dos sujetos y nadie más, a su muerte, «la posibilidad de repetir, y en consecuencia, de

identificar las marcas está implícita en todo código, hace de éste una clave comunicable, transmisible, descifrable, repetible por un tercero, por tanto por todo usuario posible en general» (356 y ss.). Además estas afirmaciones valen tanto para el receptor como para el emisor.

Así pues, la escritura seguirá funcionando sin mi presencia ni mis intenciones, en este marco de interpretación del escrito como ruptura de la presencia y de defensa de la *diseminación* o dispersión de sentidos frente a la mera polisemia. Esta ruptura de la metafísica de la presencia se aplica, incluso, a toda experiencia, más allá de la comunicación semio-lingüística, a la experiencia del ser. No hay experiencia pura, sino «sólo cadenas de marcas diferenciales». La iterabilidad se muestra en la posibilidad de toda cadena de marca de ser citada aunque sea puesta entre comillas.

Desde esta perspectiva analiza la noción de performativo de Austin produciendo un importante debate en el que ahora no me voy a detener (Derrida, 1977 y 1978; Fish, 1989; Searle, 1977). En interpretación del performativo afirma que comunicar, ahora, «sería comunicar una fuerza por el impulso de una marca» (Derrida, 1989: 362). Destaca del performativo la oposición a lo constatativo y cómo se sustrae a la oposición verdadero o falso que sería ahora realización afortunada o desafortunada de lo que hacemos o performamos al hablar. En este sentido, interpreta Derrida, Austin ha hecho estallar el concepto de comunicación como algo puramente semiótico, lingüístico o simbólico.

Ahora bien, la crítica a Austin es que las dificultades que este autor va encontrando en establecer la distinción entre performativo y constatativo no son marginales, sino que tienen una raíz común de la que Austin no se percata. En realidad sus puntos muertos son más fecundos que sus propias afirmaciones por las siguientes razones:

1. Austin todavía está atrapado en la creencia de que los contextos pueden ser exhaustivamente determinables, en contraposición a la propuesta de iterabilidad de Derrida.
2. Sigue manteniendo como elemento esencial la «conciencia»: «la presencia consciente de la intención del sujeto hablante con respecto a la totalidad de su acto locutorio» (363).
3. Por este motivo la comunicación performativa vuelve a ser comunicación de un sentido intencional, aunque no tenga referente en la forma de una cosa o un estado de cosas.

4. «Esta presencia consciente de los locutores o receptores que participan en la realización de un performativo, su presencia consciente e intencional en la totalidad de la operación, implica teleológicamente que ningún resto escapa a la totalización del presente» (364).

En general, a juicio de Derrida, en las nociones de convencionalidad y corrección de Austin «encontramos necesariamente las del contexto exhaustivamente definible, de conciencia libre y presente en la totalidad de la operación, de querer-decir absolutamente pleno y señor de sí mismo; la jurisdicción teleológica de un campo total en el que la intención sigue siendo el centro organizador» (364). Con lo cual Austin sigue atrapado en la tradición de la que se quiere desligar, a pesar de su denuncia de la dualidad hecho/valor como un fetiche. En lugar de aprovechar los momentos muertos de su reflexión los abandona en una suerte de salto en el que, en la tradición que intenta rechazar, en nombre de una especie de regulación ideal, considera los fracasos de los performativos como algo a desechar en vez de atenderlos como su propia esencia. Incluso los ejemplos de los performativos en los ritos, cuando se bota un barco o en un casamiento, agotan su propio contexto. Mientras que, para Derrida, «el rito no es una eventualidad, sino que, en tanto que iterabilidad, es un rasgo estructural de toda marca» (365). La convencionalidad no va ligada a una circunstancia concreta de una emisión, sino que es intrínseca a la locución misma, es lo que constituye la «arbitrariedad del signo». De la misma manera, es el riesgo al fracaso lo que es esencial y no mera eventualidad. En cambio Austin no explota suficientemente sus alusiones a una teoría general sobre los fracasos.

De ahí que para Derrida tienen más interés lo que Austin llama los usos parásitos o decolorados del lenguaje en contraste con los «usos serios». Aquellos casos en los que, como un actor en escena o alguien recitando un poema, sólo entendemos su fuerza ilocucionaria de manera dependiente de su uso ordinario. Para Austin las emisiones performativas, afortunadas o no, deben ser entendidas como pronunciadas en circunstancias ordinarias. Derrida piensa que «la escritura ha sido tratada también como un "parásito" por la tradición filosófica» (366). En cambio, para él el riesgo de parasitismo es la condición de posibilidad interna y positiva de toda emisión performativa. «Lo no serio, la cita, ¿no es la modificación determinada de una citacionalidad general —de una iterabilidad general,

más bien— sin la cual no habría siquiera un performativo “exitoso”?» (367). En este sentido nunca habría performativos «puros», sino que todos los performativos se caracterizarían por su impureza.

Es cierto que hay performativos que tienen éxito: se abren sesiones, se botan barcos, la gente se casa. Pero estos acontecimientos se producen gracias a su citacionalidad e iterabilidad. Son diferentes tipos de marcas iterables y no una oposición entre emisiones citables y no citables. La iteración introduce una ruptura esencial que ya no puede excluir lo no serio ni la *oratio oblicua* del lenguaje ordinario a no ser que se mantenga el señuelo teleológico de la conciencia. Para Derrida, Austin, al excluir una teoría general de este parasitismo estructural, cae en la determinación teleológica y ética de la univocidad del enunciado, de la que en otro lugar reconoce que es un ideal. De lo que no se da cuenta aquí Derrida es de que la cita en la que Austin critica esa univocidad se refiere al enunciado como referencia a un estado de cosas y susceptible de ser calificado de verdadero y falso, *statement,* y no, precisamente, a la enunciación o emisión performativa, *performative utterance* (Austin, 1971: 117; 1976: 72).

Finalmente en relación con las firmas, critica la propuesta de que en todo acto de habla hay una inevitable presencia del yo al que, en mi interpretación, se le puede pedir cuentas. En las emisiones o enunciaciones orales, el yo es el origen de la coordenadas verbales. La persona que realiza el acto de habla es el origen de esas coordenadas. En las emisiones escritas ese yo aparece en la firma, o en las fórmulas del tipo «por la presente» (Austin, 1971: 104; 1976: 60). Aquí el traductor al francés escribió *source* por lo que en inglés era *origin* y, así, el yo como origen de las coordenadas verbales nos ha llegado a la traducción castellana de Derrida como «fuente». Al propio Derrida le sirvió para insistir en la crítica de la presencia del sujeto-conciencia lleno de intenciones, como «fuente» soberana de la comunicación, mientras que su propia alternativa era precisamente la insistencia en la ausencia de los interlocutores como hemos visto.

Por su parte en el lenguaje que trata de jugar con las paradojas afirma que «por definición, una firma escrita implica la no-presencia actual o empírica del signatario» (370). Lo que no existe es el acontecimiento puro que mantiene de forma trascendental la presencia de ese signatario, ni en las firmas escritas ni, por así decirlo, en «las firmas orales». Precisamente,

según Derrida, la condición de posibilidad de los efectos de la firma es su iterabilidad, para que sea legible en el futuro. Por eso, coherente con toda su propuesta, para que esta iterabilidad funcione, la firma «debe poder desprenderse de la intención presente y singular de su producción» (371). En síntesis, en el modelo derridiano es más esencial el grafema, la escritura, que el acto de habla. Una escritura desligada del intercambio de intenciones y de la comunicación de las conciencias. Es la iterabilidad de la escritura la que produce la importante diseminación del sentido que no se reduce a una polisemia.

Con todo ello, en contra de la tradición occidental, hace patente que las aparentes oposiciones de conceptos metafísicos como habla/escritura, presencia/ausencia, en realidad establecen «jerarquía y el orden de una subordinación. La deconstrucción no puede limitarse o pasar inmediatamente a una neutralización: debe, por un gesto doble, una ciencia doble, una escritura doble, practicar una inversión de la oposición clásica y un desplazamiento general del sistema» (371). A mi juicio, con este tratamiento de las aparentes dicotomías, es Derrida y no Austin quien no consigue liberarse de la tradición occidental. Sigue aceptando que las dicotomías valen y simplemente invierte la aceptación de cuál «es la parte verdadera» de la misma. Por el contrario mi tratamiento de las dicotomías por influencia austiniana será mirar sospechosamente los dos miembros del par dicotómico y situarlos en horizontes de explicación más amplios en donde encontremos indicadores para hacernos, decirnos y callarnos las cosas de otra manera.

3. El performativo como rito y eficacia política

Bourdieu se ocupa de la performatividad en artículos publicados entre 1975 y 1981 (Bourdieu, 1985*b*). A su juicio desde Saussure y Chomsky la lingüística se impuso como «teoría pura». Así se produjo la separación de la lengua de «sus condiciones sociales de producción, reproducción y utilización» (7). Sin embargo, la naturaleza social de la lengua y su heterogeneidad son sus características internas. En realidad con la teoría de la lingüística interna o pura lo que se hace es «incorporar a la teoría un objeto pre-constituido cuyas *leyes sociales de construcción* (se) olvidan y cuya génesis social en todo caso (se) enmascara» (18).

Para Bourdieu todo acto de habla y, en general, toda acción es una coyuntura o conjunción de series causales independientes. Por una parte las disposiciones del *habitus* lingüístico socialmente modeladas. Estas disposiciones implican una cierta propensión a hablar y decir determinadas cosas. Es decir, tienen un interés expresivo. Además implican una cierta capacidad de hablar definida a la vez como *capacidad lingüística* de creación de discursos gramaticalmente semejantes, pero también como *capacidad social* que permite utilizar adecuadamente esa competencia en una determinada situación. Por otra parte, todo acto de habla y toda acción también están constituidas por las *estructuras del mercado lingüístico,* «que imponen un sistema de sanciones y censuras específicas» (11).

Creo que aquí hay una importante ampliación de la noción de «competencia» más allá de la competencia lingüística de Chomsky y de la competencia comunicativa de Habermas en la medida en que esta última esté ligada a las condiciones de una comunidad ideal de comunicación. La novedad está en la *capacidad social* que permite utilizar de manera adecuada las otras competencias en determinadas situaciones. Recordemos que en mi propia propuesta de filosofía para hacer las paces utilizo una noción ampliada de competencia. La filosofía para hacer las paces sería la reconstrucción de las competencias humanas para performar o configurar la paz de acuerdo con las propias capacidades humanas de las que nos podemos pedir cuentas.

Es en el marco de la explicación de la competencia social en el que aparece su estudio de los *ritos*. «Los rituales representan hasta el límite extremo todas las situaciones de *imposición* en las que, a través del ejercicio de una competencia técnica que puede ser muy imperfecta, se ejerce una competencia social, la del locutor legítimo, autorizado para hablar, y para hablar con autoridad» (16). De ahí que recuerde el estudio de Benveniste (1983: 301) entre las raíces indoeuropeas de decir y la justicia y el derecho como *dike*. Recordemos también cómo el carácter ejecutivo o performativo de las emisiones jurídicas ha sido estudiado en la fenomenología del acto jurídico, al menos desde Reinach (García Baró, 1983; Martínez Guzmán, 1992; Mulligan, 1987; Reinach, 1989).

A la novedad de la competencia social, se une la novedad del análisis de las estructuras del mercado lingüístico o como intercambio económico. «Los discursos no son únicamente (o lo son excepcionalmente) signos

destinados a ser comprendidos, descifrados; son también *signos de riqueza* destinados a ser valorados, apreciados, y *signos de autoridad* destinados a ser creídos y obedecidos.» «Los discursos sólo cobran su valor (y su sentido) en relación con un *mercado,* caracterizado por una ley particular de formación de precios: el valor del discurso depende de la relación de fuerzas que se establece concretamente entre las competencias lingüísticas de los locutores entendidas a la vez como capacidad de producción y capacidad de apropiación y de apreciación o, en otras palabras, como la capacidad que tienen los diferentes agentes que actúan en el intercambio para imponer los criterios de apreciación más favorables a sus productos» (41).

Es en este contexto en el que aparece la noción de performatividad. Los *enunciados performativos* son un «caso particular de los efectos de dominación simbólica que tienen lugar en todo intercambio lingüístico [...] El peso de los diferentes agentes depende de su capital simbólico, es decir, del *reconocimiento,* institucionalizado o no, que obtiene de un grupo: la imposición simbólica —esa especie de eficacia mágica que pretende ejercer no ya la orden o la consigna, sino también el discurso ritual, la simple comunicación, la amenaza o el insulto— sólo puede funcionar en tanto en cuanto se reúnan condiciones sociales absolutamente exteriores a la lógica propiamente lingüística del discurso» (46).

De ahí que la búsqueda de la fuerza ilocucionaria del discurso haya de ser sustituida por «la búsqueda propiamente sociológica de las condiciones en que un agente singular puede aparecer investido, y con él su palabra, de una fuerza tal» (49). La fuerza mágica de los enunciados performativos reside en la delegación de la autoridad, heredera del *skeptron* o uso del cetro o bastón que era símbolo de autoridad.

El error de Austin y después de Habermas, según Bourdieu, está en pensar que el poder de las palabras está en ellas mismas. Para él la fuerza ilocucionaria y los performativos dependen del poder *delegado* del hablante a quien la autoridad le viene de fuera. Quien ejecuta acciones al hablar, lo hace desde el reconocimiento que requiere el capital simbólico que acumula.

De ahí también la ruptura de la dicotomía entre «describir» y «prescribir» y el análisis de las condiciones de posibilidad de la eficacia política. Si el lenguaje y las representaciones son constitutivos o performadores de la realidad social, tenemos la posibilidad de transformarlas. De hecho la

acción propiamente política es posible porque los agentes que forman parte del mundo social tienen un conocimiento de ese mundo y saben que pueden actuar sobre él actuando sobre el conocimiento que de él se tiene (96). Es evidente que en *el caso de los dominados* su conocimiento no favorece la acción política. Incluso llegan a adherirse al conocimiento dominante porque desconocen la arbitrariedad de sus fundamentos (96).

La política alternativa supondrá, pues, una *subversión cognitiva:* «la denuncia de ese contrato tácito de adhesión al orden establecido que define la *doxa* originaria; dicho de otra forma, la subversión política presupone una subversión cognitiva, una reconversión de la visión del mundo» (96). Para romper esa *doxa* originaria hay que introducir, interpreto, la *hetero-doxia,* la *ruptura herética,* hacer una especie de *epoché* práctica «de suspensión temporal de la adhesión original al orden establecido» (97).

La *subversión herética* «explota la posibilidad de cambiar el mundo social cambiando la representación de esa realidad [...] o, más concretamente, oponiendo una *pre-visión paradójica,* utopía, proyecto o programa a la visión ordinaria, que aprehende el mundo social como un mundo natural: enunciado *performativo,* la pre-visión política es, en sí misma, una pre-dicción que pretende el acaecimiento de lo que enuncia» (97).

4. Indicadores para seguir investigando

Los límites de esta exposición dejan abierta la posibilidad de seguir investigando, matizando con responsabilidad académica las propuestas de los diferentes autores y autoras. Por el momento, para finalizar, voy a señalar una serie de indicadores en los que seguimos trabajando, ahora recuperando a Butler y ayudado de mi propia interpretación de Austin.

1) Creo que es tan importante lo que está en juego —recordemos, la reflexión académica de la transformación pacífica de las múltiples formas de sufrimiento humano producido por seres humanos— que no tenemos que quedarnos en la «pureza» de ser sólo de una escuela filosófica y rechazar las demás. Como en filosofía para hacer las paces tampoco nos quedamos en una sola forma de entender la cultura produciendo un choque y no un diálogo de civilizaciones. Hace años que aprendí de Austin que tenemos que abandonar el estilo filosófico de gladiadores con

las espadas en alto y buscar los placeres de la cooperación y la satisfacción de llegar a acuerdos. Lo cual no quiere decir que «todo valga». Más bien lo que vale es la interpelación mutua desde las posiciones que se defienden, que es un ejemplo de performatividad e incluso, si se quiere, de fusión de horizontes.

2) Uno de los problemas que más me preocupa en estas reflexiones es la disolución de la responsabilidad de las personas en lo que nos hacemos, decimos y callamos, si enfatizamos sólo la pura dinámica iterativa de la performatividad o la mera delegación de autoridad en el hablante. Mi interpretación es que no hay una disolución de responsabilidad, sino nuevas formas de entenderla. En todo caso, creo que hay un precipitado juego de implicaciones, conciencia masculina, occidental, dominante, su destrucción y crítica total, y la anulación de la atribución mutua de intenciones de las que nos podamos pedir cuentas.

3) Es cierto que hemos de superar la conciencia solipsista que en su abstracción ha producido un mundo concreto de marginaciones y exclusiones en nombre de la neutralidad. Desde Austin queda claro (Martínez Guzmán, 1986) que los actos de habla no son la expresión externa de actos espirituales internos. Tampoco, sin embargo, se pueden reducir las acciones humanas a meros movimientos corporales, como decir algo no se puede reducir a hacer movimientos con la lengua. Añadiría, además, que la eficacia de la performatividad no es intrínseca a ella misma. No es un «hágase» como el de Yahvé en el mito del Génesis, cuya palabra en acción crea. Si fuera así yo diría ahora mismo con toda la fuerza posible del ritual: «repártanse los recursos del mundo, elimínese la miseria, termínense las guerras y los terrorismos». Y no me importaría desaparecer como locutor si la repetición escrita de estas fórmulas, su iterabilidad, fuera eficaz en mi ausencia. Sin embargo, somos humanos y como decía Terencio, nada humano nos es ajeno.

4) Por eso nos las tenemos que ver con personas, con seres que «suenan con intensidad» *(per sonare),* con intenciones, deseos y errores; con acciones, actos de habla y silencios sobre los que siempre nos podemos interpelar. Ésta es mi interpretación de la afirmación de Austin en relación con la inevitable entrada en escena de la persona que hace o dice algo, en las emisiones orales como origen del sistema de coordenadas verbales y en las escritas estampando su firma. La misma Butler (1997: 2) recupera la

noción de «interpelación» de Althusser en sus reflexiones sobre la performatividad. La «delegación» de la que habla Bourdieu como una herencia del cetro de los griegos no nos viene de «fuera», como a ellos les venía de Zeus. Nos viene de la interrelación mutua entre personas sometidas a la interpelación recíproca por cómo configuramos nuestras acciones. Es gracias a esa delegación que procede del carácter intersubjetivo de la comunicación, es decir, de los propios seres humanos, que podemos denunciar el no quedarnos en la pura lingüística o en la pura intersubjetividad y podemos actuar políticamente para la subversión cognitiva de las representaciones y la performación de un futuro diferente. Es gracias a esa intersubjetividad de la interpelación recíproca que podemos denunciar que sólo los dominadores hagan uso del derecho a la palabra, haciendo creer que su conocimiento y representaciones es todo lo que hay y hasta los dominados se hayan de someter a ellos, y presentar como alternativas los saberes sometidos y las personas dominadas.

5) Tan importantes son las personas concretas, ahora ya no sujetos-conciencia soberanos, que aprendemos del pensamiento feminista que cuando queremos ponernos en lugar de otro para entendernos mejor, ya no es un «otro generalizado», abstracto y desarraigado de sus compromisos concretos, sino que nos referimos a otros y otras concretos, con un cuerpo anatómico, con un cuerpo construido socialmente, con una identidad de género también construida socialmente, etc. (Benhabib, 1990). De nuevo la propia Butler cuando se refiere a sus compromisos con los movimientos sociales de gais y lesbianas en Estados Unidos afirma: «a pesar de la descolocación del sujeto que el texto performa, hay una persona aquí: yo fui a muchas reuniones, bares y marchas y vi muchos tipos de género, me entendí a mí misma estando en las encrucijadas de algunos de ellos, y me encontré la sexualidad en varios de sus rincones culturales». A pesar de ello, quizá por fidelidad a su propia teoría, añade: «El hecho de que escriba en este modo autobiográfico creo que no vuelve a colocar el sujeto que soy, pero quizá da al lector una especie de consuelo de que hay alguien aquí» (1999: xvi y ss.). De acuerdo en que no hay un sujeto soberano abstracto. Pero al menos está la persona concreta performando su identidad de género, por utilizar su propia terminología, y pidiendo cuentas a las propias feministas porque caen, a su juicio, en el error de mantener la hegemonía de la heterosexualidad. Somos personas concretas las que nos tomamos en serio las críticas a esta dominación heterosexual y al falogocentrismo.

6) Como hay personas concretas denunciando errores. Errores hasta tal punto importantes que la «persona Derrida» le atribuye a lo que ha escrito la «persona Austin» la intención de abandonar el desarrollo de una teoría general de los fracasos, por una falsa concepción de qué es serio y qué es parásito. Lo curioso es que yo mismo en estas reflexiones «estoy tomando en serio» la propuesta de Derrida de que Austin se equivoca al desechar los usos no serios, que son los realmente importantes para Derrida. No estoy pensando que está simplemente recitando un poema o representando una obra de teatro en lo que escribe. Creo que el error está en la comprensión de lo que significa parásito y ordinario para Austin y en querer necesariamente que triunfe uno de los elementos del par dicotómico uso serio y uso parásito. Evidentemente cuando alguien en una representación teatral «bautiza un barco» no es lo mismo que cuando lo hace en las circunstancias apropiadas. «Parásito» puede simplemente significar «dependiente». Puede tener razón Derrida de que puede no ser cierto que los usos en los contextos de performance teatral no sean dependientes de los usos en los contextos que Austin llama ordinarios. Sin embargo, en mi interpretación, no tiene por qué un miembro de la dicotomía vencer al otro, ni reducirse la deconstrucción a la inversión de los miembros en oposición. Interpreto que lo que son diferentes son los contextos y la interpelación y la rendición de cuentas en el caso de la performatividad teatral, en sí misma también diversa, y lo que Austin llama los contextos ordinarios. Como he estudiado en otro lugar, «ordinario» para Austin no tiene el sentido «esencial» que Derrida le atribuye. «Ordinario» es un término excluyente que toma su sentido en cada contexto de aquello que excluye. «Un pato ordinario frente a un pato de feria» daría un sentido diferente a «ordinario», del que tiene por ejemplo «el lenguaje ordinario» frente al «lenguaje formal». La misma palabra no significa lo mismo en cada caso porque, en general para Austin, «lo mismo no siempre significa lo mismo». Lo que se quiere decir en ese contexto no es que haya una dicotomía entre usos serios y parásitos. Los contextos siempre son dependientes unos de otros en marcos conceptuales amplios en donde la deconstrucción, a mi juicio, no sólo invierte la dicotomía, sino que la rompe y subvierte reconstruyendo diversas posibilidades alternativas.

7) Esta interpretación que estoy proponiendo, además, sería coherente con la aceptación de la propuesta derridiana de que no hay contextos absolutos. Precisamente es la dinámica que introduce la iterabilidad, de lo que hacemos, decimos y callamos, y ahora, para superar el fonocentrismo,

diría y lo que escribimos, la que hace que los contextos varíen. Asumo como fundamental la superación del fonocentrismo dominante del lenguaje hablado y, desde la filosofía para hacer las paces, promovemos la posibilidad de pedir cuentas de los contextos en los que se escriben los informes de Naciones Unidas sobre el desarrollo humano, o la reciente declaración de Johannesburgo sobre la cumbre de la Tierra. Atribuimos intenciones e interpelamos las que son manifiestas y deconstruimos los discursos escritos y hablados, hacemos análisis genealógicos que patenticen que lo que se nos presenta como esencial construye unos efectos que denunciamos. Queremos que las gentes «declaren sus intenciones» en lo que hacen, escriben, dicen y callan. Pero también buscamos los sujetos que han asistido a esas cumbres, por qué no han ido los presidentes de España y de Estados Unidos, de qué protestan las ONG, etc. Y no reconstruimos o hacemos análisis genealógicos sólo para «mostrar cuán brillantes somos mostrando qué mal está todo». También aprendí de Austin la advertencia contra esta actitud. Deconstruimos para reconstruir alternativas que estén comprometidas con nuevas políticas que performen, en el sentido de Bourdieu, futuros diferentes. Pretendemos, tenemos la intención de configurar futuros diferentes, incluso con las políticas de amistad y de hospitalidad que promueve el propio Derrida (Derrida, 1998; Derrida y Dufourmantelle, 2000).

8) Tan preocupados estamos con la construcción o performación de las identidades, que con Butler (1999: ix) aplicamos este tipo de análisis, no sólo a la construcción social del cuerpo o de las diversas identidades de género, sino también a los estudios sobre las razas, culturales y poscoloniales. Nos tomamos estos estudios en serio y con preocupación, como nos tomamos en serio y preocupación el que sean estos estudios que, en general promueven la diversidad, los que son cuestionados en defensa de la civilización occidental por autores como Sartori (2001) que sólo ven como alternativa frente a la diversidad de los extranjeros que se integren o que se vayan. O lo que es peor, autores como Huntington (1997) que atribuyen a la OTAN la función de defendernos contra el choque de civilizaciones.

9) Como conclusión provisional, las nuevas formas de entender la performatividad, la virtualidad de las representaciones e incluso de las guerras no nos eximen de responsabilidad, sino que nos retan a elaborar nuevas formas de responsabilidad, nuevas respuestas que estén a la altura de los contextos siempre cambiantes, pero con la performación política de un futuro que presente alternativas a lo que denunciamos del presente.

Bibliografía

AUSTIN, J. L. (1971), *Palabras y Acciones. Cómo hacer cosas con palabras,* Buenos Aires, Paidós.

— (1976), *How to do things with words,* Oxford/Londres/Nueva York, Oxford University Press.

BENHABIB, S. (1990), «El otro generalizado y el otro concreto: la controversia Kohlberg-Gilligan y la teoría feminista», en S. Benhabib y D. Cornel (eds.) (1990), *Teoría feminista y teoría crítica,* Valencia, Edicions Alfons el Magnànim, pp. 9-28.

BENVENISTE, E. (1983), *Vocabulario de las instituciones indoeuropeas,* Madrid, Taurus.

BOURDIEU, P. (1985*a*), «Lenguaje y poder simbólico», en P. Bourdieu (ed.) (1985*b*), pp. 63-104. [Original 1975-1981.]

— (1985*b*), *¿Qué significa hablar? Economía de los intercambios lingüísticos,* Madrid, Akal.

BUTLER, J. P. (1997), *Excitable speech: a politics of the performative,* Nueva York, Routledge.

— (1999), *Gender trouble: feminism and the subversion of identity,* Nueva York, Routledge. [Original 1990.]

DER DERIAN, J. (2000), «Virtuous war/virtual theory», *International Affairs,* 76(4), pp. 771-788.

DERRIDA, J. (1977), *Limited inc.: abc,* Baltimore, Johns Hopkins University Press.

— (1978), «Limited inc.: abc», *Glyph. Johns Hopkins Textual Studies,* 2, pp. 162-254.

— (1984), *La filosofía como institución,* Barcelona, Juan Granica.

— (1989), «Firma, acontecimiento, contexto», en J. Derrida (ed.) (1989), *Márgenes de la filosofía,* Madrid, Cátedra. [Original 1971.]

— (1998), *Políticas de la amistad* seguido de *El oído de Heidegger,* Madrid, Trotta.

— y A. DUFOURMANTELLE (2000), *La hospitalidad,* Buenos Aires, Ediciones de la Flor.

FISH, S. (1989), *Doing what comes naturally. Change, Rhetoric, and the Practice of Theory in Literary and Legal Studies,* Durham, Duke University Press.

FOUCAULT, M. (1996), *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión,* Madrid, Siglo XXI.

GARCÍA BARÓ, M. (1983), «Adolfo Reinach o la plenitud de la Fenomenología», *El Olivo,* VII(18), pp. 217-231.

HARAWAY, D. J. (1995*a*), *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinvención de la naturaleza,* Madrid, Cátedra.

— (1995*b*), *Manifiesto para Cyborgs,* Valencia, Episteme.

HUNTINGTON, S. P. (1997), «El occidente: único, no universal», *Metapolítica,* 1(3), pp. 347-361.

HUSSERL, E. (1991), *La Crisis de las Ciencias Europeas y la Fenomenología Trascendental,* Barcelona, Crítica.

MARTÍNEZ GUZMÁN, V. (1986), «Reflexions sobre l'home des de la Fenomenologia Lingüística de J. L. Austin», *Millars,* XI(1-2), pp. 19-30.

— (1992), «Estudio fenomenológico-lingüístico del yo ejecutivo», en J. San Martín (ed.) (1992), *Ortega y la Fenomenología,* Madrid, UNED, pp. 167-180.

— (1998), «De la fenomenología comunicativa a la filosofía de la paz», en M. L. Pintos Peñaranda y J. L. González López (eds.) (1998), *Actas del Congreso Fenomenología y Ciencias Humanas, 24-28 de septiembre de 1996,* Santiago de Compostela, Universidad de Santiago de Compostela, pp. 87-101.

— (2001), *Filosofía para hacer las paces,* Barcelona, Icaria.

— (2002), «Roles masculinos y construcción de una cultura de paz», en A. Rincón (ed.) (2002), *Congreso Internacional: Los hombres ante el nuevo orden social,* San Sebastián, Emakunde/Instituto Vasco de la Mujer, pp. 135-156. <http//www.saioa.net/Saioanet/emacongreso/cast/martinezcast.htm>.

MULLIGAN, K. (ed.) (1987), *Speech Act and Sachverhalt,* Primary Sources in Phenomenology, 1, Dordrecht, Martinus Nijhoff Publishers.

REINACH, A. (1989), *Sämtliche Werke,* Múnich, Philosophia Verlag.

SAN MARTÍN, J. (1987), *La Fenomenología de Husserl como utopía de la razón,* Barcelona, Anthropos.

SARTORI, G. (2001), *La sociedad multiétnica. Pluralismo, multiculturalismo y extranjeros,* Madrid, Taurus.

SEARLE, J. R. (1977), «Reiterating the differences: A reply to Derrida», *Glyph. Johns Hopkins Textual Studies,* I.

This page intentionally left blank

COMUNICACIONES

This page intentionally left blank

«YO, QUE SUEÑO, EXISTO». DE LA VEROSIMILITUD VIRTUAL (A PROPÓSITO DE LEIBNIZ)

Alicia María de Mingo Rodríguez (Universidad de Sevilla)

Aparte de que la *realidad virtual* tenga un origen antiquísimo, y pueda decirse que casi se confunde, en la noche de los tiempos, con el origen de la cultura humana —y así podrán constatarlo en algunas de las contribuciones aquí reunidas—, en este trabajo quisiera destacar la importancia que pudiera detentar una fenomenología de la vida onírica, o intraonírica, de la conciencia, para lo que podría ser una fenomenología de la realidad virtual y, más concretamente, la relevancia que poseería el detallado análisis del *tránsito* en que lo onírico se presenta propiamente como tal, en su contraste con el mundo de la vigilia, al que tenemos por propiamente real o por real en sentido genuino, tránsito que llamamos *despertar.* Es preciso no olvidar, en este sentido, y sea por lo menos dicho entre paréntesis, que experiencias tales como las oníricas o alucinatorias plantean graves retos a un pensamiento como el fenomenológico, que deposita muchas —si no todas— sus expectativas en el esclarecimiento *reflexivo* de la vida de la conciencia. De los sueños y de las alucinaciones se tiene experiencia *post facto,* y siempre de un modo mucho más deficiente que aquel en que nos son accesibles nuestras experiencias —diríamos— «de lo real» en el ámbito de la vigilia, en un caso, y de lo que tenemos por «normalidad» en otro. Los sueños o la vida onírica no sólo aportarían, así pues, motivos para interpretaciones psicoanalíticas de la vida más o menos inconsciente de los afectos, sino que, cuando se los toma en consideración desde la *inmediatez*

misma de lo que —según recordamos luego— vivimos en la *inmanencia del sueño,* contribuyen a esclarecer la *fuerza-de-la-donación en sí misma,* en tanto que lo soñado aparece bajo la modalidad de un *acontecer real* del que luego, al despertar, se podrá decir que fue —dicho acontecer— *como si* fuese real, pero sin olvidar en ningún momento que esta conciencia del *como si* es posterior al sueño mismo y extrínseca a él. Los sueños, en efecto, permiten vivenciar al sujeto *lo que de-hecho no acontece* (sin duda es algo que tuvo que fascinar a Freud por lo que de síntoma pudiera tener ese vivenciar), pero no al modo de la *fantasía,* sino con una intensidad tal que el sujeto puede llegar a preguntarse por la diferencia radical que podría separar lo que llamamos realidad —y que solemos vincular a nuestro estado de vigilia, como hemos dicho hace un momento— y lo que llamamos sueño. Aquel *la vida es sueño* de Segismundo[1] no representa una afirmación caprichosa cuando se busca delimitar radicalmente la diferencia entre las vivencias oníricas y las vivencias en estado de vigilia, mientras nos mantenemos (lo que exige la fidelidad de la descripción fenomenológica) en la inmanencia del sueño como tal. Incluso el cuerpo (tan sabio en otras ocasiones) puede ser «engañado» —aunque en sus respuestas no hay engaño alguno— con y por los fantasmagóricos apareceres de y en el mundo onírico. El que sueña no fantasea, sino que percibe, vive, y vive directamente en los acontecimientos soñados, que no son controlados (lo que les aporta realidad), sino sobrevenidos, pasivamente asumidos.

Sueño, alucinación, engaño… en todas estas experiencias se destaca la fuerza del *como-si-fuese-real* de lo que se da o aparece como siendo real, y esa fuerza del c*omo si* es lo que comparten con la realidad virtual. Así pues, en estas páginas quisiera tomar brevemente como hilo conductor para una aproximación a la realidad virtual el tema del sueño. Y, en principio —debemos advertirlo— no para convertir el problema del sueño en un asunto meramente psicológico, que de entrada *remitiría* la donación onírica a un sector particular, restringido, casi anecdótico, de la vida de la conciencia, despreciándolo (por más que —no sé si habrán reparado en ello— ocupa casi un tercio de nuestra vida), cuando no al ámbito de lo

1 Cf. los famosos versos que aparecen en la segunda jornada, escena XIX (Pedro Calderón de la Barca, *La vida es sueño* (Letras hispánicas, 57), Madrid, Cátedra, 1977, pp. 148-149).

engañoso, de modo que el «despertar del sueño» sería como transitar a lo real, olvidando, en el más puro estilo de la actitud natural, que lo «real», *en tanto experiencia,* se da también, y con mucho derecho, en el sueño. Por cierto —y he aquí propiamente el tema de mi trabajo— si en el sueño vivimos «realidades», ¿podrán acaso diferenciarse las realidades intraoníricas de las de la vigilia? ¿Es ésta una cuestión que deba importarnos en tanto filósofos, o es meramente una cuestión psicológica, de modo que lo decisivo no fuese decidir la validez o invalidez de los contenidos del sueño o de la vigilia, sino los dinamismos mismos de la conciencia?

Aquí hablaremos del sueño (aunque se podría hablar de las alucinaciones, como se hace en otras contribuciones de este volumen), pero no, como decíamos, al modo de lo inconsciente (que pondremos entre paréntesis para que no quede reducida nuestra reflexión a un tema psicológico), sino filosóficamente, situándonos —lo que puede quizás sorprender— en la perspectiva de un filósofo tan vinculado al racionalismo como Leibniz.

A poco que la estudiemos de cerca (lo que, obviamente, no podríamos hacer aquí), su época y esta nuestra, en la que presenciamos un espectacular desarrollo de la realidad virtual, por alejadas que nos parezcan en el tiempo, pueden mostrar, sin embargo, y en lo que respecta a la preocupación por ciertas cuestiones gnoseológicas, algunas coincidencias. A tal efecto, y respecto al asunto de la relevancia de la realidad virtual, propondría que nos valiésemos de una pregunta que, por su brevedad y contundencia, nos aproxima sin duda al nexo entre estas dos épocas: ¿por qué creía Leibniz en un mundo exterior? Según Russell, hay dos opúsculos de importancia para la cuestión; el primero de ellos es una carta dirigida a Foucher que data aproximadamente de 1676, es decir, nueve o diez años antes de que Leibniz concluya su sistema filosófico. El segundo es un escrito sin fecha, aunque se calcula que aproximadamente corresponde a 1684, titulado *Sobre el modo de distinguir los fenómenos reales de los imaginarios.*[2] Por nuestra parte, nos gustaría añadir un tercer escrito aún más breve de 1676, *Sobre la existencia, los sueños y el espacio,* que también apunta hacia este interrogante.[3]

2 Cf. B. Russell, *Exposición crítica de la filosofía de Leibniz,* Buenos Aires, Siglo Veinte, 1977, pp. 91-92.

3 Respecto a estos dos últimos escritos, cf. G. W. Leibniz, *Escritos filosóficos* (ed. a cargo de E. de Olaso), Buenos Aires, Charcas, 1982, pp. 145-147 y 265-270.

Se recordará que hay un memorable pasaje de las *Meditaciones metafísicas* de Descartes en que éste incluía al sueño, a sus presuntas evidencias, como un argumento más (como, por ejemplo, el engaño de los sentidos, o el genio maligno) a favor de la duda metódica. Sin embargo, una vez más, como sucede en otros casos, Descartes psicologiza el sueño y no se detiene en analizar el valor inmanente de las donaciones intra-oníricas. Se comprenderá a qué nos referimos cuando recordemos el conocido texto de Descartes, prodigiosamente relevante, como otros de Leibniz que veremos luego, para el tema que nos ocupa. Descartes afirma lo siguiente:

> Pero, aun dado que los sentidos nos engañan a veces, tocante a cosas mal perceptibles o muy remotas, acaso hallemos otras muchas de las que no podamos razonablemente dudar, aunque las conozcamos por su medio; como, por ejemplo, que estoy aquí, sentado junto al fuego, con una bata puesta y este papel en mis manos, o cosas por el estilo. Y ¿cómo negar que estas manos y este cuerpo sean míos, si no es poniéndome a la altura de esos insensatos, cuyo cerebro está tan turbio y ofuscado por los negros vapores de la bilis, que aseguran constantemente ser reyes, siendo muy pobres, ir vestidos de oro y púrpura estando desnudos, o que se imaginan ser cacharros, o tener el cuerpo de vidrio? Mas los tales son locos, y yo no lo sería menos si me rigiera por su ejemplo.
>
> Con todo, debo considerar aquí que soy hombre y, por consiguiente, que tengo costumbre de dormir y de representarme en sueños las mismas cosas, y a veces cosas menos verosímiles, que esos insensatos cuando están despiertos. ¡Cuántas veces no me habrá ocurrido soñar, por la noche, que estaba aquí mismo, vestido, junto al fuego, estando en realidad desnudo y en la cama! En este momento, estoy seguro de que yo miro este papel con los ojos de la vigilia, de que esta cabeza que muevo no está soñolienta, de que alargo esta mano y la siento de propósito y con plena conciencia: lo que acaece en sueños no me resulta tan claro y distinto como todo esto. Pero, pensándolo mejor, recuerdo haber sido engañado, mientras dormía, por ilusiones semejantes. Y fijándome en este pensamiento, veo de un modo tan manifiesto que no hay indicios concluyentes ni señales que basten a distinguir con claridad el sueño de la vigilia, que acabo atónito, y mi estupor es tal que casi puede persuadirme de que estoy durmiendo.[4]

Descartes no se detiene a considerar el *valor de verdad* de lo onírico, sino que se atiene al dato (psicológico aún) de lo claro y distinto, y por supuesto expulsa a las donaciones propias del sueño de toda pretensión de

4 R. Descartes, *Meditaciones metafísicas con objeciones y respuestas* (ed. V. Peña), Madrid, Alfaguara, 1977, p. 18.

realidad, pues lo real sería puesto en entredicho por el sueño. Supongamos que sueño que mi mano coge una linterna y que camino a través de un largo pasillo, oscuro, al final del cual no hay salida alguna. En su analítica, Descartes pediría que ello aconteciese en el mundo de la vigilia para que fuese verdadero y real. Sin embargo, esa donación onírica *da ya verdad,* y sí es «mi mano» la que coge la linterna, y soy «yo» el que camina por el pasillo, es completamente cierto todo ello, aunque no acontezca en el mundo de la vigilia, y no es la mano de otro la que coge la linterna, sino mi mano, y no es otro el que avanza por el pasillo, sino yo.

Leibniz, sin embargo, explora el sueño más inmanentemente, y lejos de desacreditarlo (incorporándolo a los motivos de la duda), lo rescata como un reducto último de *verdad por coherencia*. Podemos explicarlo un poco mejor si nos fijamos en el texto de Leibniz titulado *Sobre el modo de distinguir los fenómenos reales de los imaginarios.* Allí encontramos a un autor preocupado por ofrecer prueba de la existencia de las cosas sensibles, cifrando la explicación de lo que existe en una «percepción distinta». Para matizar tal prueba, Leibniz recurre a lo que podría denominarse —en expresión de Ezequiel de Olaso— el *cogito* leibniciano,[5] o lo que es lo mismo, la inmediata conciencia en mí de dos aspectos: por una parte, del yo, por otra, de los fenómenos:

> Juzgo, por lo pronto —dice Leibniz—, que existe sin prueba, por simple percepción, o sea, por experiencia, aquello de que soy consciente en mí, a saber: primero, yo que pienso una variedad de cosas, después los diversos fenómenos mismos, o sea las apariciones que existen en mi mente. En efecto, estos dos aspectos pueden ser objeto de comprobación porque la mente los percibe inmediatamente sin intermediario alguno y es tan cierto que en mi mente existe la representación de la montaña de oro o del centauro cuando los sueño, como es cierto que yo, que sueño, existo.[6]

Al llegar a este punto habremos de tener en cuenta la opinión de Russell, según la cual Leibniz no alcanzaría a distinguir con total claridad entre dos cuestiones, la primera de ellas, por qué admitir un mundo distinto de nosotros mismos, y la segunda, una vez admitido ese mundo, cómo po-

5 Cf. G. W. Leibniz, «Sobre el modo de distinguir los fenómenos reales de los imaginarios» (1684), en *Escritos filosóficos,* op. cit. supra, p. 266, nota 2.
6 Cf. ib., p. 266.

dríamos distinguir las percepciones verdaderas de las alucinaciones.[7] Esta última cuestión es central en el texto que nos ocupa, y además nos lleva directamente a uno de los problemas nucleares de la realidad virtual en cuanto tal, distinguida y distinguible, por consiguiente, de la mera *realidad.*

Pero continuemos avanzando un poco más en los contenidos del texto de Leibniz para saber cómo va respondiendo a esta segunda cuestión, antes de sacar conclusiones y aplicarlas a los problemas suscitados por la realidad virtual. En *Sobre el modo de distinguir los fenómenos reales de los imaginarios,* Leibniz aborda los indicios que podrían conducirnos a concluir que ciertos fenómenos son reales, y considera que algunos de tales indicios se refieren al fenómeno mismo, mientras que otros se refieren a los fenómenos antecedentes y consecuentes a dicho fenómeno. Respecto al fenómeno mismo se considera real —dice Leibniz— si es *vívido, múltiple y congruente,* es decir, y respectivamente, si ciertas cualidades suyas aparecen con suficiente intensidad (por ej., luz, temperatura...), si sus cualidades tienen variedad y permiten realizar con ellas experimentos y otras observaciones, en conjunto y en sus partes, y por último (por lo que respecta a la congruencia) si el fenómeno se compone de varios fenómenos de los cuales se pueda dar razón relacionándolos o por alguna hipótesis común, así como también si dicho fenómeno en cuestión conserva la relación *habitual* con otros fenómenos que ya hayamos observado a menudo. Si los fenómenos fallan en estas condiciones, podremos referirlos como «fenómenos sospechosos» —y Leibniz considera que éste es el caso de los sueños así como el de las imágenes de la memoria y la fantasía—. El rasgo de la *congruencia* se extiende hasta alcanzar los indicios que se refieren a los fenómenos antecedentes al que examinamos, de manera que entre ellos se establezca una relación constante al dar razón aquéllos de éste, o bien al concordar todos con una hipótesis común. A Leibniz todavía le parece un indicio mejor que esta congruencia se establezca respecto a *toda la cadena de hechos vitales* y en una *concordancia intersubjetiva*. Y en último lugar, subraya Leibniz que el mejor indicio de realidad lo constituye el que se refiere a los fenómenos consecuentes (no a los precedentes), en tanto se consiga una predicción exitosa de fenómenos futuros o, dicho de otro modo, que se produzca un cumplimiento de expectativas.

---

7 B. Russell, op. cit., p. 93.

A la pregunta —planteada por Russell, y que ya anteriormente formulamos— acerca de por qué admitiría Leibniz un mundo distinto de nosotros mismos, el propio Russell responde que Leibniz soluciona dicha cuestión de un modo práctico y bastante afilosófico,[8] en tanto que en último término sólo hay una máxima probabilidad y una certeza moral, pero no se puede ofrecer una demostración exacta que nos brinde una certeza absoluta o metafísica, con un grado de verdad necesaria, de que los objetos de los sentidos sean exteriores a nosotros. Es en este punto donde Leibniz discrepa explícitamente de la argumentación cartesiana, en la que se sostiene que si juzgásemos el sueño como verdadero, Dios sería engañador. Para Leibniz, sin embargo, debería atribuirse ese error a nuestro juicio. Como dice Leibniz en las *Advertencias,*

> el argumento mediante el cual Descartes pretende demostrar que las cosas materiales existen es débil. Así pues hubiera sido preferible no intentarlo. La fuerza del argumento reside en esto: la razón de por qué sentimos las cosas materiales se halla fuera de nosotros: así pues lo que sentimos procede o de Dios, o de otro ser o de las cosas mismas. No procede de Dios si ninguna cosa existe pues de ese modo Dios sería engañador. No procede de otro ser; Descartes se olvidó de probar esto. Por lo tanto procede de las cosas mismas, por ende existen. Se puede responder que la sensación puede proceder de un ser diferente de Dios, que así como Él permite otros males por ciertas razones de peso también puede permitir ese engaño nuestro sin ser tildado de engañador, especialmente porque tal engaño no está unido a perjuicio alguno ya que más bien nos habría resultado desventajoso que no nos engañara. Además el sofisma está en lo siguiente (cosa que la argumentación disimula): puede suceder que las sensaciones ciertamente procedan de Dios o de otro ser, pero el juicio (respecto de la causa de la sensación, es decir, si la sensación procede de un objeto real que está fuera de nosotros), y en consecuencia el engaño, podría nacer en nosotros. Como también sucede, por ejemplo, cuando se consideran como objetos reales los colores y otros fenómenos de ese tipo. Además las almas, debido a pecados cometidos anteriormente, podrían haber merecido la condena de vivir en completo engaño esta vida en la que percibirían las sombras por cosas. Los platónicos no parecen haber rechazado tal posición. Esta vida les ha parecido semejante a un sueño en la caverna de Morfeo, después que el espíritu se enajenara tras beber en las aguas del Leteo, antes de bajar a este mundo, como cantaban los poetas.[9]

Sin embargo, y después de tantos indicios de realidad apuntados, no se puede concluir que se haya demostrado la realidad de ciertos fenómenos, como puede deducirse de las siguientes palabras de Leibniz:

---

8 Ídem.

9 G. W. Leibniz, «Sobre el modo de distinguir los fenómenos reales de los imaginarios», en *Escritos filosóficos,* op. cit., p. 268, nota 6.

> Incluso aunque se afirme que toda esta vida es un sueño y el mundo visible sólo apariencia, yo diría que tal cosa, sueño o apariencia, es suficientemente real si, empleando bien la razón, no llegara jamás a engañarnos. Pero así como conocemos por esto qué fenómenos deben parecer reales, de igual modo, a su vez, sólo consideramos como aparente a cualquier fenómeno que esté en desacuerdo con los que juzgamos reales e igualmente aquellos cuya falacia podemos explicar por sus causas [...] Nada impide que puedan ofrecerse a nuestra mente algunos sueños bien organizados y nada impide que los juzguemos verdaderos, ni que al concordar entre sí por su valor de utilidad no puedan pasar por algo verdadero.[10]

Y Leibniz, finalmente, llega a preguntarse:

> ¿y si nuestra naturaleza careciera de capacidad para los fenómenos reales? En tal caso no debiera, con seguridad, inculparse tanto a Dios como más bien dársele gracias, pues al hacer que aquellos fenómenos, que no pueden ser reales, sean al menos concordantes, nos concedió que tuvieran el mismo valor que los fenómenos reales en la experiencia general de la vida. Pero, ¿y si toda esta corta vida sólo fuera un largo sueño y nosotros nos despertáramos al morir, como parece que de algún modo pensaron los platónicos?[11]

Descubrimos, pues, en este breve opúsculo a un genial Leibniz, tan racionalista como —si se me apura— pragmático. La conclusión no parece difícil y casi podríamos intentarla nosotros mismos: *donde no haya realidad o donde pueda dudarse de si hay realidad, que haya al menos concordancia, coherencia, congruencia o... verosimilitud.* Se ha de constatar, sin embargo, que a buen seguro la coherencia, la verosimilitud, es decisiva para construir y habitar mundos, haciéndolos creíbles, asumibles, pero que *la verosimilitud no significa verdad*. Leibniz se refería a fenómenos que, caso de no poder ser reales, al menos tuvieran el mismo valor que los fenómenos reales en la experiencia general de la vida. Es más, de la coherencia, o de la verosimilitud, no se deduce directamente lo verdadero. Como decía Boileau, «lo verdadero puede a veces no ser verosímil».[12] Comentando esta idea dice Marie-Claire Boons que esa fórmula podría ser radicalizada en el sentido de que

---

10 Ib., p. 267.

11 Ib., pp. 267-268.

12 Cit. por Marie-Claire Boons, «La huida de lo "verdadero" en la cura psicoanalítica», en *Lo verosímil* (*Communications,* núm. 11, 1968), Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo, 1970, p. 172.

pertenece a la esencia de lo verdadero el ser inverosímil. Entonces, la verosimilitud monta el teatro aceptable donde lo verdadero sólo es el invisible poder de compaginación de los signos provenientes de la vida onírica.[13]

Entre los sueños del enfermo en el diván y los del filósofo racionalista hay esa misma, casi diríamos, pulsión hacia la coherencia y la verosimilitud que se traduce, a fin de cuentas, en hacer creíble lo narrado, y en hacer habitable un mundo. Tal vez podría decirse que en el caso del filósofo racionalista también podría montarse el teatro de que todo lo real es racional y todo lo racional es real. Por ilustrarlo muy brevemente con un ejemplo podemos remitirnos al *Quijote:* para habitar coherentemente su mundo delirante, Alonso Quijano tiene que introducir a toda costa coherencia (verosimilitud) en su mundo de ensueños. Hay, entre otros muchos, dos pasajes muy significativos al respecto, en los que Alonso Quijano construye la realidad de su propio mundo sustentándolo en una construcción de su coherencia y en la exigencia de verosimilitud de los acontecimientos. Recordemos el muy conocido pasaje en que se enfrenta a unos molinos creyéndolos gigantes, o el pasaje del retablo de Maese Pedro, donde se presenta a un Alonso Quijano tan fascinado por lo imaginario —otorgándole tanta fuerza de realidad— que salta a la escena para impartir justicia, en un gesto de extremo rigor para con la coherencia del mundo. Así, esta coherencia no sería ya sólo confirmada por los razonamientos de Alonso Quijano cuando culpa a Frestón de la conversión mágica de los gigantes en molinos de viento, sino también cuando hace notar que en el mundo árabe no hay campanas.[14]

Pero continuemos avanzando filosóficamente un poco más sobre este punto. En su fenomenología —que se pretende heredera y continuadora del mejor impulso implícito en la filosofía moderna— Husserl concedió a la coherencia un gran peso. Lejos de pretender elaborar un repertorio completo o exhaustivo de los lugares en que Husserl habla sobre la coherencia, me ceñiré a unos cuantos lugares significativos de *Ideas I.* En el § 46 Husserl dice que «la existencia de una cosa no es nunca una existen-

13 Ídem.

14 M. de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha* (nueva ed. anotada, con presentación y prólogo de F. Rico), Barcelona, Galaxia Gutenberg/Círculo de Lectores, 1998, cap. XXXVI, p. 850.

cia requerida como necesaria por su darse, sino siempre contingente en cierta forma».[15] Se trata, como sin duda se muestra en otras contribuciones a este volumen con más detalle, de la *libertad frente a la existencia* que tan destacado papel juega en Husserl. El darse no requiere la existencia, pero Husserl, tras «existencia de una cosa» añade en un segundo ejemplar de *Ideas I,* en un curso de 1922-1923: «(en una experiencia que ha transcurrido concorde y aún al presente concorde sigue corriendo)». Completa quedaría la frase, así pues: «La existencia de una cosa (en una experiencia que ha transcurrido concorde y aún al presente concorde sigue corriendo) no es nunca una existencia requerida como necesaria por su darse, sino siempre contingente en cierta forma».[16] Se afirma, pues, que mientras haya concordancia basta el *darse sin existencia*. Y el texto de Husserl prosigue así:

> Lo que quiere decir: siempre puede ser que el curso ulterior de la experiencia fuerce a abandonar lo ya afirmado con *derecho empírico.* Era, se dice después, mera ilusión, alucinación, un mero sueño coherente, etc. Añádase que dentro de este círculo de datos existe como posibilidad constantemente abierta algo como el cambio de la apercepción, la reversión de una apariencia en otra que no pueda unirse coherentemente con ella, y por tanto un influjo de las posiciones empíricas posteriores, sobre las anteriores, mediante el cual los objetos intencionales de las anteriores padecen ulteriormente, por decirlo así, una transformación —todos, procesos que en la esfera de las vivencias están esencialmente excluidos—. En la esfera absoluta [añadido de 1922-1923: de un presente vivo, inmanente] no hay espacio para la pugna, la falsa apariencia, el ser de otra manera. Es la esfera de la posición absoluta.[17]

Un poco más adelante, en ese mismo § 46 de *Ideas I,* formula Husserl una de las declaraciones básicas del idealismo fenomenológico, que reza: «Toda cosa dada en persona puede no existir; ninguna vivencia dada en persona puede no existir».[18] Pues bien, tras «puede» añadió Husserl posteriormente: «mientras se dé en persona confirmándose concordantemente», con lo que la frase, ya modificada, resultaría así: «Toda cosa dada en persona puede, mientras se dé en persona confirmándose concordantemente, no existir; ninguna vivencia dada en persona puede no existir».[19] *Como si la*

---

15 E. Husserl, *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica, I* (trad. J. Gaos), Madrid-México, FCE, p. 106.

16 El añadido se encuentra en el apéndice crítico (ib., p. 466).

17 Ib., p. 106.

18 Ídem.

19 Ib., p. 467.

conciencia en su vida no requiriese de existencia, pero sí, forzosamente, de coherencia. Y prosigue un poco más adelante, en el mismo parágrafo:

> El mundo no es dudoso en el sentido de que hubiese motivos racionales que entrasen en cuenta contra la enorme fuerza de las experiencias coherentes, sino en el sentido de que es *concebible* una duda, y lo es porque jamás queda excluida la posibilidad de la no existencia por ser una posibilidad de principio.[20]

Pues bien, tras «experiencias coherentes» Husserl añadió:

> Tiene hasta una indubitabilidad empírica, en tanto que es una imposibilidad apodíctica creer, mientras dura la concordancia de la experiencia, que no existan las cosas de ésta ni el mundo; pero, una duda subsiste en el sentido de ser concebible un volverse dudoso y nulo, de no estar nunca excluida como posibilidad de principio la de no ser [cita del ed.: el final anterior de la frase fue suprimido].[21]

Atisbaríamos, entonces, que la coherencia es un criterio susceptible de ser interpretado de diferentes modos: lógica, fenomenológico-trascendentalmente o empíricamente. En un sentido fenomenológico-trascendental, la coherencia no se deja comprender adecuadamente si no es recurriendo a la intencionalidad de horizonte, en la que lo dado es afrontrado desde su horizonte de expectativas; por ejemplo: que el agua moje, que un centauro pueda correr, que en la oscuridad sea más difícil conducir un automóvil, que una herida sangre y duela... La coherencia es un medio al servicio de una verosimilitud, en que el modelo no es únicamente la realidad tal como la conocemos en nuestra madurez adulta, en la vigilia, etc., sino, en definitiva, la posibilidad de un mundo en que el sujeto y su experiencia no tuviera que sufrir continuas «explosiones», en el sentido de una perplejidad o desorientación provocada por esa ruptura de la coherencia del mundo. En el § 138 de *Ideas I* sostiene Husserl que la fenomenología de la razón

> tiene que poner en claro cómo la conciencia que da inadecuadamente, cómo el aparecer por un solo lado se relaciona, en su continuo progreso hacia apareceres siempre nuevos que se tras-mutan continuamente unos en otros, con una y la misma *x* determinable, o qué posibilidades esenciales se producen aquí; cómo aquí, por un lado, es posible y racionalmente motivado, por las posicio-

20 Ib., p. 107.
21 Ib., p. 467.

> nes racionales que se suceden sin solución de continuidad, un progreso de las experiencias, justo la marcha de la experiencia en que se llenan los vacíos de los apareceres precedentes, se determina lo que estaba indeterminado y así sucesivamente, en el modo de un llenarse coherente de un cabo a otro, con su fuerza racional siempre creciente. Por otro lado, hay que aclarar las posibilidades opuestas, los casos de fusiones o síntesis politéticas de la incoherencia, del «determinarse de otra manera» la *x* consciente siempre como la misma...[22]

La verosimilitud es un caso de la congruencia de los fenómenos, bien porque lo verosímil se mida por el mundo que tenemos por real, o bien porque lo verosímil se atenga a lo posible o, en general, a lo lógicamente admisible... En ocasiones lo verosímil se conecta con lo acostumbrado. Aquí no hemos querido decir que la coherencia sea condición suficiente de la verosimilitud, sino tan sólo que para que un conjunto de fenómenos y vivencias resulten «verosímiles» deben ser coherentes, tan arraigada tenemos en nuestra vida de conciencia, y en nuestra preconcepción del mundo, la idea de coherencia. Y volveremos a recordar a Leibniz, cuando decía que se debía dar gracias a Dios por hacer que aquellos fenómenos que no pudiesen ser reales fueran al menos concordantes, con lo que nos concedió que tuvieran el mismo valor que los fenómenos reales en la experiencia general de la vida. Trasladando esta cuestión al tema que nos ocupa podríamos afirmar que uno de los rasgos de la realidad virtual es el ser *realidad de síntesis,* diseñada, programada, ordenada, construida. Se trata de hacerla a toda costa verosímil, respecto al mundo que tenemos por real o respecto a mundos imaginarios (posiblemente existentes pero no reales).

Quizás una de las «aplicaciones» más interesantes del criterio (típicamente racionalista) de la coherencia, la congruencia o la no-contradicción a la hora de habitar, experimentar o construir un mundo, sea la propuesta básica de Alfred Schütz en torno a lo que denomina *ámbitos finitos de sentido.* En esta teoría Schütz se declara seguidor de William James, quien al referirse a los subuniversos múltiples de realidad afirma que, para cada subuniverso, «todas las proposiciones, tanto atributivas como existenciales, son creídas por el hecho mismo de ser concebidas, a menos que choquen con otras proposiciones que son creídas al mismo tiempo, afirmándose que sus términos son los mismos que los de esas otras proposiciones».[23] Es muy

---

22 Ib., pp. 330-331. Véase también p. 338.

23 W. James, *Principles of Psychology,* vol. II, p. 290. Cit. por A. Schütz, *El problema de la realidad social,* Buenos Aires, Amorrortu, 1974, p. 215 y nota 18 de la misma página.

significativa la problemática que subyace a la elección por parte de Schütz de la expresión *ámbitos finitos de sentido* frente a los *subuniversos múltiples de realidad* de William James, y que radicaría en la pretensión, por parte del primero, de eludir un enfoque psicologista respecto a esta cuestión, en tanto el sentido de realidad sería una donación en nuestra experiencia y no algo que se desprenda de la estructura ontológica de los objetos. Así es posible atribuir ese sentido de realidad a los diferentes ámbitos finitos de sentido en tanto las experiencias de cada ámbito sean —entre ellas— coherentes, compatibles y muestren un estilo cognoscitivo propio.[24] A continuación señala las características básicas del *mundo de la vida cotidiana* al que, aun calificándolo como un ámbito finito de sentido entre otros, sin embargo, otorga el rasgo de *realidad eminente o suprema,* y subraya que por medio de una *conmoción* específica habrá de ser trascendido para acceder a otros ámbitos. Es por ello por lo que Schütz, partiendo de distintas experiencias de conmoción, se ocupó de analizar las coherencias típicas de diferentes ámbitos finitos de sentido, tales como «el mundo de los sueños, de las imágenes y la fantasía (sobre todo el mundo del arte), el mundo de la experiencia religiosa, el mundo de la contemplación científica, el mundo del juego del niño y el mundo de la locura».[25] Pensamos que la realidad virtual, tal y como se concibe en la actualidad, tendría su lugar en esa clasificación dentro del mundo de la fantasía.

Para terminar no podemos dejar de recordar el reproche que dirige Gurwitsch en *El campo de la conciencia*[26] a Schütz, en tanto no habría sido suficientemente fiel a su objetivo de una fenomenología no trascendental, sino de la actitud natural, por lo que Gurwitsch no tendría tantos reparos en utilizar la expresión «subuniversos de realidad». Si volvemos al ejemplo del *Quijote,* tendríamos que reconocer que Alonso Quijano no vive en un ámbito finito de sentido, sino (así tal como le «lleva» su actitud natural) en un subuniverso de realidad en que habitan gigantes y magos, o mejor aún, en su universo de realidad, o mejor todavía, en la realidad misma —y son los otros los que yerran—. Prueba de ello es —y esto es lo que pretendía mostrar con mi contribución— la potencia explicativa que otorga

24 Ib., p. 215.
25 Ib., p. 217.
26 A. Gurwitsch, *El campo de la conciencia. Un análisis fenomenológico,* Madrid, Alianza Editorial, 1979, pp. 445 y ss.

a la coherencia entre las partes de su mundo, y a los fallos de ese mundo, que Don Quijote no adjudica a su juicio (lo que podría psicologizar su mundo), sino a partes de ese mismo mundo. Ese no adjudicarse errores —cuya posibilidad, sin embargo, Leibniz sí estaba dispuesto a asumir— le hace creerse más en la realidad. Quizás lo fundamental que puede aportar a este respecto el tema del sueño sea ese repetido ejercicio diario de *sumirnos en él* y, por otra parte, *despertar,* de modo que la transición/conmoción preserva cada uno de esos ámbitos como tales, y que mientras que estamos sumidos en uno de esos ámbitos sus experiencias son investidas de realidad, coherencia, etc., pero, a la vez, podemos evocar o tenemos cierto margen de evocación del otro ámbito —en el sueño hay quien dice que se da cuenta de que no es posible lo que en él acontece, y se despierta, igual que está el que sufre con la pesadilla creyéndola a pies juntillas o el que disfruta por un dulce sueño, así como quien frente a algún suceso sorprendente o desagradable se pellizca y pregunta: ¿es esto un sueño?—, lo que a la postre los discierne, preserva, protege, que es, precisamente, lo que no sucede en el caso del *Quijote.* Y precisamente respecto a la realidad virtual ése es el temor, el riesgo: el engaño, y el no poder transitar al mundo de la vida cotidiana como otro ámbito distinguible, temor plasmado en diversas novelas y películas (desde aquellas en que se confunde la vida cotidiana y la onírica, o en que se viven en ellas dos, alternativa y paralelamente, circunstancias divergentes, hasta aquellas otras que se refieren a la implantación cerebral de recuerdos o a una conexión inadvertida a dispositivos generadores de mundos virtuales, por ejemplo). Por eso, el sueño nos remite al *despertar* como prototipo de instancia crítica, que nos aparta del necesario sueño que sabemos que se ha de producir periódicamente; y aunque allá, en los sueños, no hace falta siquiera pensar para existir, sino que yo, que sueño, existo, en tanto que en los sueños se dan los fenómenos y ya se viven allí, más allá de toda duda, sin embargo, antes de dormirnos sabemos que volveremos a traspasar el umbral del sueño en sentido inverso, y que la conmoción del despertar alumbrará —usualmente con la luz de la mañana— la continuidad del ámbito de sentido de la vida cotidiana, que en unos casos nos decepcionará, pero en otros nos aliviará.

LOS PROBLEMAS EPISTEMOLÓGICOS DE LA REALIDAD VIRTUAL

Enrique Timón

Quisiera comenzar agradeciendo a la Sociedad Española de Fenomenología el haberme brindado la oportunidad de retomar el contacto con el mundo filosófico, después de varios años de circunstancial exilio. Y, especialmente, el haberlo hecho con un tema al que me encuentro tan ligado, personal y profesionalmente, como es el de la irrupción social de las nuevas tecnologías y la realidad virtual. En los últimos años me han preguntado, de forma recurrente, ¿cómo podía dedicarme a la ingeniería de software habiendo estudiado filosofía? La respuesta no era fácil. No porque no existiesen vínculos, pues los hay y en cantidad (desde la base operacional —álgebra de Boole y lógica de enunciados— hasta la sintetización de cosmovisiones en modelos), sino porque la imagen que de la filosofía tenían, en muchos casos, quienes así me preguntaban, era la de una modalidad vetusta de literatura esotérica, dedicada a la formulación de curiosidades y ocurrencias, sin ninguna relación con un discurso de pretensiones científicas o contrastables. Imagen que desafortunadamente predomina hoy en día fuera de las «torres de marfil» del entorno académico.[1]

---

1 Entiendo que la filosófica no es una labor de marketing, ni tiene sentido el filósofo volcado en perfilar su imagen, como si se tratara de un vulgar político, pero quizá convenga reflexionar en algún momento sobre la imagen social de la filosofía y el filósofo, si se corresponde adecuadamente con su función y si es relevante o no que ésta sea comprendida fuera de los «muros virtuales de la academia».

Estamos asistiendo al desarrollo sin precedentes de las tecnologías de la información, que ya han comenzado a transformar algunos aspectos sustanciales de la fisonomía de nuestra civilización. Una revolución que fue preconizada por quienes, como McLuhan, comprendieron que *«el ordenador electrónico es en todos sus aspectos el más extraordinario de todos los vestidos tecnológicos que el hombre ideara jamás, pues es la prolongación de nuestro sistema nervioso central. Junto a él, la rueda [que es una prolongación del pie] es un simple hula hoop».*[2] Hoy en día, apenas quedan facetas de la vida pública y privada que no se hayan visto inundadas, de un modo u otro, por esta nueva «marea tecnológica», desde las formas de trabajo a las del ocio. Y todo ello contando con que este salto cualitativo de la humanidad apenas comienza a vislumbrarse, cuando la ingeniería informática tan sólo ha avanzado los primeros peldaños de sus casi ilimitadas posibilidades.

Uno de los aspectos más asombrosos de estos avances lo constituye el ámbito de lo virtual, la construcción de realidades y lugares virtuales, a los que se accede desde el espacio-tiempo de nuestra realidad cotidiana, del mundo de la vida diríamos en clave más fenomenológica, pero que se muestran ajenos al espacio y al tiempo, contando con sus propias coordenadas espacio-temporales, en lo que se ha llegado a denominar ciberespacio. El ejemplo más difundido lo tenemos en Internet.[3] Un caso particularmente interesante de virtualidad cibernética lo encontramos en la generación de mundos virtuales, por los que podemos desplazarnos desde una perspectiva corporal, más o menos rica dependiendo de la complejidad del mundo diseñado y los medios técnicos de acceso de que dispongamos. A tales mundos alternativos corresponde en rigor la denominación de realidades virtuales, y de ellos vamos a ocuparnos en el resto de esta breve intervención.

A diferencia de nuestra realidad cotidiana, que va constituyéndose como la organización de nuestro mundo alrededor. Atendiendo a los estudios de la psicología evolutiva de los procesos de constitución del mundo

---

2 M. McLuhan, *Guerra y paz en la aldea global,* Barcelona, Planeta DeAgostini, 1985, p. 24.

3 Bien es cierto que el funcionamiento de Internet implica la existencia en nuestro espacio-tiempo de miles de servidores interconectados físicamente (aunque sea por medios inalámbricos), algunos satélites y los terminales desde los que se accede, pero el espacio en el que navegamos es puramente virtual.

en el niño,[4] la realidad va construyéndose conforme a nuestra actuación con el entorno. En palabras de Piaget *lo propio de la inteligencia no sería contemplar, sino «transformar».*[5] Algo más radical, aunque en la misma línea, se muestra la psicología constructivista para la que *el mundo de la experiencia es siempre y exclusivamente un mundo que construimos con los conceptos que producimos.*[6] En cualquier caso, desde Kant no se discute seriamente nuestra activa participación en la constitución del mundo en que vivimos.[7] La realidad virtual, por el contrario, es ya puramente racional desde un principio. Sus estructuras y leyes no son matematizadas, sino que son ya matemáticas de por sí. Incluso la construcción de elementos heterogéneos e irregulares como montañas y bosques se realiza utilizando matemáticas del caos y secuencias aleatorias en sus algoritmos. La iluminación, la gravedad, la perspectiva, todo se genera conforme a fórmulas matemáticas. Todas sus construcciones son poligonales, geométricas, por muy sofisticada que sea su estructura ésta es su virtud y su limitación. Hace algunos años, cuando las figuras y objetos de un mundo virtual estaban constituidos por unas decenas de polígonos, esta estructura quedaba groseramente al descubierto; hoy en día se emplean millones de polígonos, con mayor sencillez que entonces aquellos pocos, consiguiendo que éstos pasen desapercibidos y dotando al conjunto de una apariencia mucho más realista y creíble. Y tan sólo estamos asomándonos a los momentos más primitivos del desarrollo de la realidad virtual. Sus posibilidades en las próximas décadas son casi inimaginables. Desde que se impuso, en el terreno de la ingeniería de software, la utilización de modelos y componentes reu-

---

4 J. Piaget, *Seis estudios de psicología,* Barcelona, Ariel, 1985, pp. 19 y ss.

5 J. Piaget, *Psicología y epistemología,* Barcelona, Planeta DeAgostini, 1985, p. 89.

6 E. von Glasersfeld, «Despedida de la objetividad», en *El ojo del observador. Contribuciones al constructivismo,* Barcelona, Gedisa, 1994, p. 27.

7 Algo que ya sostuvo Protágoras en la antigüedad (Platón, *Teeteto,* 152a. Sexto Empírico, *Esbozos Pirrónicos,* I, pp. 216-219). No me extenderé sobre este interesante tema de hasta qué punto nuestra realidad es un mundo que nosotros hemos construido o inventado como aseveraba Nietzsche (*La gaya ciencia,* §§ 54, 109, 374; *Voluntad de poderío,* §§ 476, 510, 559, 560, 561, 570, 575b, 576, 578a, 578c, 580; *Humano, demasiado humano,* §§ 16; *Más allá del bien y del mal,* §§ 15, 34; *Fragmentos póstumos,* 14, pp. 8-9), pues ya lo he tratado en otros lugares (*Crítica de la realidad establecida,* Padrón, Novo Século, 1991, 1993, y *Prolegómenos a la epistemología,* Castellón, Sifog, 2002). Su mención aquí responde al simple propósito de comparar los modos «humanos» de constitución de la realidad con los de la ingeniería de software propios de la realidad virtual.

tilizables, el desarrollo de estas tecnologías ha crecido exponencialmente, pues permite a los investigadores e ingenieros de todo el mundo trabajar en equipo, aunque no se conozcan y ni siquiera hablen un mismo idioma, al construir unos sobre las creaciones de otros, y así sucesivamente. Sólo la capacidad del hardware parece poner límites, pero incluso ésta viene duplicándose en períodos cada vez más cortos.

El desarrollo de la realidad virtual ha traído consigo el retorno a la actualidad de algunos antiguos problemas epistemológicos, bajo fórmulas nuevas que no ocultan su abolengo. La emergencia de la realidad virtual ha convertido en cuestionable el mero concepto de real. ¿Qué es real? ¿Qué significa ser real? ¿Es menos real la realidad virtual para quien viviese inmerso en ella desde su nacimiento? ¿Y si lo que tomamos como auténtica realidad no fuese más que otro tipo de realidad virtual, más sofisticada? Y si así fuese, ¿qué sería yo? ¿Qué son los otros que aparecen como interlocutores virtuales? ¿Cómo puedo saber si hay un yo real correspondiendo a su yo virtual? En definitiva, ¿por qué algo llega a ser real? ¿Cómo sucede esto? Nuestra sociedad de la información demanda una epistemología que dé una respuesta seria y contrastable a estos y otros interrogantes. Es fácil reconocer en ellos el problema cartesiano de la seguridad de la existencia del mundo exterior,[8] la disolución nietzscheana del sujeto,[9] ya apuntada por Hume,[10] o el solipsismo teórico, entre otros.

Cuando un científico, por ejemplo un físico, trata de realizar alguna comprobación de su mundo físico, acostumbra a violentarlo con alguna actuación extrema (un acelerador de partículas, por ejemplo) a la que denomina experimento. Nosotros utilizaremos algo semejante aquí aunque mucho más barato, y tomaremos el material de nuestro experimento prestado de las hipótesis aventuradas de la ciencia ficción, que pueblan la literatura y el cine. Me centraré en dos de las que creo más conocidas y recientes: *Matrix* (Andy y Larry Wachowski) y *Nivel 13* (Joseph Rusnak, basada en la novela *Simulacron 3* de Daniel Galouye).

---

8 R. Descartes, *Meditaciones Metafísicas,* Madrid, Alfaguara, 1977, pp. 21 y ss. Presente ya anteriormente en los escépticos (Sexto Empírico, *Esbozos pirrónicos,* I, p. 99).

9 F. Nietzsche, *Voluntad de Poderío,* §§ 479, 480.

10 D. Hume, *Tratado de la naturaleza humana,* Madrid, Editora Nacional, 1984, pp. 397-400.

En *Matrix,* los humanos viven conectados a unas máquinas en estado de letargo indefinido, mientras sus vidas se desarrollan normalmente en una realidad virtual generada por un ordenador denominado «Matrix». Su protagonista Leo vive en la Nueva York de finales del siglo XX, donde lleva una doble vida, por el día es programador de software para una gran multinacional y por la noche actúa como *hacker,* aunque «en realidad» están en el siglo XXIII y Nueva York ha desaparecido hace muchos años. Vive todo un universo virtual en el interior de una cápsula y tan sólo cuando es liberado desde fuera es capaz de reconocer, no sin gran esfuerzo, su mundo y su existencia anteriores como meramente virtuales. Matrix podría ser una versión moderna de Genio Maligno de Descartes.[11] ¿Cómo podríamos saber que no estamos en Matrix o en un producto de realidad virtual semejante? De hecho resulta una representación casi literal del problema de los cerebros en una cubeta de Putnam,[12] que también ha sido postulado de forma semejante por otros autores como Gametxo.[13]

El pensador americano propone la hipótesis de que fuéramos meros cerebros en una cubeta, cuyas terminaciones nerviosas han sido conectadas a una computadora, que genera la ilusión de que todo sucede normalmente, provocándonos las mismas experiencias que ahora tenemos.[14] La situación no es muy diferente a la propuesta en *Matrix*. Putnam cree poder demostrar que no somos cerebros en una cubeta, y para hacerlo se basa en la referencia.[15] Sostiene que aunque las experiencias sean idénticas, aquéllas, las de los cerebros en la cubeta, carecen de la referencia; pues aunque vean el árbol que nosotros vemos no pueden referirse a él, porque no tienen ojos. Pero para hacerlo, Putnam se sitúa, contra su criterio, en el lugar del ojo divino, pues trata de determinar la referencia más allá de la experiencia. Si las experiencias son idénticas, también lo será su referencia a objetos del mundo, no contamos con ningún acceso privilegiado a la realidad por el que podamos compararla con nuestras experiencias. Esto es, precisamente lo que demuestra el ejemplo de Matrix, como hace varios siglos lo hizo la hipótesis del Genio Maligno cartesiano, que carecemos de

11 R. Descartes, *Meditaciones Metafísicas,* op. cit., p. 21.
12 H. Putnam, *Razón, Verdad e Historia,* Madrid, Tecnos, 1988. pp. 19-29 y 60-65.
13 I. E. Gametxo, *Adiós a la filosofía,* Madrid, Ediciones Libertarias, 1987, pp. 140-141.
14 H. Putnam, *Razón, Verdad e Historia,* op. cit., pp. 19-20.
15 Ib., p. 21.

una garantía última de la existencia y concreción ontológica del mundo. Descartes hubo de recurrir a Dios y a su bondad como garante de la realidad.[16] Putnam acude a la referencia; en ambos casos se trata de un acto de fe, que no justifica lo cuestionado.

Otros pensadores han expresado sus reservas a poner en cuestión la realidad del mundo, a través de hipótesis adversas como la de la ilusión. Tal es el caso de Wittgenstein, que entiende que admitir tales hipótesis sería como admitir la posibilidad de que nos hubiéramos equivocado en todos nuestros cálculos.[17] Austin, por su parte, sostiene que sólo tiene sentido hablar de engaño sobre un trasfondo de no engaño general.[18] La hipótesis propuesta en *Matrix* no admite, sin embargo, estas objeciones. Pues justifica la posibilidad, en tanto que meramente posible, de un engaño general y por tanto también de que hubiéramos errado en todos nuestros cálculos.

Otros filósofos se han opuesto incluso a la propia formulación de la pregunta que se interroga por la realidad del mundo. Tal es el caso de Carnap que, siguiendo al primer Wittgenstein, entendía que la pregunta «¿es real el mundo externo?» no reflejaba un problema, sino un pseudoproblema.[19] Pues, conforme a su principio de verificabilidad, no podían encontrarse circunstancias posibles que, de darse, establecieran definitivamente la verdad del enunciado. Semejantes razones llevaron a Popper a sostener que tales hipótesis no son refutables[20] y por lo mismo son indemostrables. Pero esto es justo lo que legítimamente puede sostenerse con ellas. Plantear que este mundo podría ser una realidad virtual del tipo Matrix tan sólo pretende sostener que constituye una interpretación posible (que no probable) de los acontecimientos y que, por tanto, no puede ser refutada como mera posibilidad, lo que a su vez sí cuestiona la seguridad ontológica en las determinaciones del mundo. Pero de ningún modo pretende a su vez demostrarse como tal, demostrar que somos cerebros en una cubeta y que el mundo en el que vivimos es tan sólo una realidad virtual

---

16 R. Descartes, *Discurso del método,* pp. 38-39.
17 L. Wittgenstein, *Sobre la certeza,* Barcelona, Gedisa, 1988, § 55, p. 9.
18 J. L. Austin, *Sentido y percepción,* Madrid, Tecnos, 1981, p. 49.
19 R. Carnap, *Autobiografía intelectual,* Barcelona, Paidós, 1992, p. 89.
20 K. L. Popper, *Conocimiento Objetivo,* Madrid, Tecnos, 1974, 1988, p. 46.

generada por ordenador. No creo que nadie en esta sala piense consecuentemente tal cosa y si lo hiciera a buen seguro correría un grave riesgo de ser internado en el manicomio más próximo.[21]

Bertrand Russell se mostró a este respecto mucho más ponderado. En tanto *no es lógicamente imposible que nuestra vida fuera un prolongado sueño en el que solamente nos imagináramos todos los objetos que creemos que existen exteriormente.*[22] *No hay argumentos lógicamente posibles a favor o en contra de un escepticismo completo, que debe admitirse como una de las filosofías posibles.*[23] Reconocer la posibilidad de la ilusión, como hace Russell, implica aceptar la radical inseguridad de las determinaciones o concreciones del mundo, de nuestro mundo, en tanto cualquiera de ellas o incluso todas ellas podrían ser objetos o realidades virtuales.

Desde el punto de vista epistemológico, nuestro experimento ha comenzado a dar sus frutos: nos ha permitido demostrar que no existe seguridad ni garantía alguna acerca de las determinaciones ontológicas de la realidad. Con esto no hemos descubierto nada nuevo, pues en cierto modo ya había sido propuesto por los antiguos escépticos. Aunque a diferencia de aquéllos no suspenderemos el juicio, muy al contrario nos permitiremos elevar esta antigua tesis escéptica a la categoría de tesis científica, de tesis epistemológica, por decepcionante que a priori pueda parecer su contenido.

Situados en esta inseguridad ontológica, hemos dado un primer paso, pero entonces nos vuelve más acuciante aún la pregunta «¿qué es lo real?». ¿Qué es real en *Matrix*? ¿El mundo generado por ordenador así denominado? ¿El mundo futurista y caótico en el que es liberado y desde el que se reconoce a Matrix como un sofisticado producto informático? ¿El mundo de los actores que rodaron la película? Y en este caso, ¿quién nos asegura que su actuación no tuvo lugar en otro entorno virtual en el que también

---

21 El tema de las condiciones generales de las hipótesis adversas lo he desarrollado más extensamente en *Crítica de la realidad establecida,* op. cit., § 16, y *Prolegómenos a la epistemología,* op. cit., pp. 37-46.

22 B. Russell, *Fundamentos de Filosofía,* Barcelona, Plaza & Janés, 1985, p. 567.

23 B. Russell, «An Inquiry into Meaning and Truth», en *Escritos Básicos,* Barcelona, Planeta DeAgostini, 1984, p. 146.

estamos nosotros? Si carecemos de garantías acerca de los estados del mundo y de la realidad misma de éste, ¿cómo podremos determinar lo que es o no real? Sencillamente, de ninguna manera. Si por determinar lo que es o no real entendemos poder asegurar que no es una ilusión, que no estamos en algo semejante a Matrix, ya hemos visto que carecemos de tales garantías, aun cuando estemos perfectamente persuadidos de que nuestra realidad no es una ilusión, ni tiene nada de virtual, por absurdo que nos parezca la mera consideración de que podamos ser cerebros en una cubeta.

Ahora bien, esta inseguridad ontológica es consecuencia del hecho de que no tengamos ningún acceso privilegiado a la realidad que nos permita compararla con nuestra experiencia, de modo que de aquélla tan sólo tenemos lo que nos muestra la experiencia, entendida ésta en un sentido amplio. Pero, por eso mismo, esta limitación es una característica de la propia realidad, de nuestra realidad, de la única de que legítimamente podemos hablar. De este modo, real es todo aquello que se nos presenta como efectivamente real, y en el estricto sentido en que así se nos presenta, aunque carezcamos de garantías ontológicas últimas sobre ello. Es irrelevante si se trata de una ilusión o de una realidad virtual del tipo Matrix, mientras lo vivo como real es real, no es posible otro criterio. Así, cuando Leo vive y trabaja en el mundo generado por Matrix, ese mundo es la realidad, sólo cuando es «liberado» y observa a Matrix desde fuera la realidad es aquel mundo futurista y el mundo de Matrix una realidad virtual creada por las máquinas.

Retornamos al *esse est percipi* (ser es ser percibido) de Berkeley,[24] pero sin el lastre de su idealismo y su teísmo. Más próximos quizá al perspectivismo de Nietzsche cuando destaca que el mundo de las apariencias es el único y auténtico mundo, que el mundo llamado verdadero no es nada sin éste.[25] Aunque quizá haya sido Ortega quien mejor ha sabido describir la relatividad ontológica para con lo vivido o experimentado: «Vivir es, dirá el filósofo español, el modo de ser radical: toda otra cosa y modo de ser lo encuentro en mi vida, dentro de ella, como detalle de ella y referido a ella. En ella es todo lo demás y es lo que sea para ella como vivido. La ecuación más abstrusa de la matemática, el concepto más abstracto y solemne de la

---

24 G. Berkeley, *Tratado sobre los principios del conocimiento humano,* Madrid, Gredos, 1982, §§ 3 y ss., pp. 53 y ss.

25 F. Nietzsche, *Voluntad de Poderío,* §§ 559, 561, 580.

filosofía, el Universo mismo, Dios mismo son cosas que encuentro en mi vida, son cosas que vivo».[26] *Cualquier otra realidad, pues, no es mi vida, pero sí forma parte de mi vida.*[27]

Hasta ahora hemos eludido hablar de las determinaciones ontológicas del yo. Ha llegado el momento de hacerlo, pero para ello recurriremos a nuestro segundo experimento: en *Nivel 13,* un equipo de programadores ha conseguido crear una realidad simulada virtual prácticamente perfecta, en la que sus propios habitantes virtuales se comportan como teniendo sus vidas normales, van a trabajar, comen, aman, sufren, ríen. Los propios programadores pueden tomar el lugar de uno de sus habitantes y deambular por el mundo que han creado. Por lo pronto, surge ya el problema de la alteridad, ¿existen realmente aquellos «otros» que son sus interlocutores en el mundo virtual? El programador que los ha creado tenderá a pensar que no, pero, ¿qué sucede con aquel que no sabe que está ante un experimento de realidad virtual? ¿No tenderá a atribuirles un yo? ¿Cómo podríamos desde dentro de esa realidad demostrar que no son tales «otros»? ¿Cómo podríais demostrar que la persona que tenéis al lado no es un sofisticado autómata que hemos colocado para divertirnos? Por supuesto, sin abrirle la cabeza o partirlo en dos… métodos que por otra parte tampoco nos servirían con el otro virtual. Tropezamos con la misma inseguridad ontológica que aquejaba a la realidad.

Conforme discurre la trama en *Nivel 13* los programadores que han creado aquel mundo virtual descubren que ellos mismos viven en una realidad virtual semejante a la que han creado, que no son más que personajes virtuales. Aquí ya no se nos está poniendo frente al «otro» virtual, sino que el propio sujeto queda disuelto en la virtualidad. En *Matrix,* el propio cuerpo, la vida y sentimientos del protagonista eran virtuales mientras estaba preso de aquella realidad cibernética, pero al menos quedaba su cuerpo conectado a una máquina como reducto último de su subjetividad. En *Nivel 13* no tenemos nada de eso, los propios protagonistas son tan virtuales como el resto de su realidad.

26 J. Ortega y Gasset, *¿Qué es filosofía?,* Madrid, Alianza Editorial, 1980, p. 172.
27 J. Ortega y Gasset, *¿Qué es conocimiento?,* Madrid, Alianza Editorial, 1984, p. 106.

Algunos filósofos se resisten a considerar que el yo comparta la inseguridad ontológica del mundo. Berkeley, que tan estricto se había mostrado al negar la realidad del mundo exterior, no duda en aceptar acríticamente la realidad del sujeto, como el lugar en que tienen lugar las ideas.[28] Con frecuencia se ha denunciado esta inconsistencia de la teoría berkeleyana, al no haber tratado de la misma manera la mente y la materia. En palabras de Peirce, *todo lo que dice contra la existencia de la materia puede decirse contra la existencia de la mente.*[29] Husserl está entre los que consideran que una duda crítica semejante, que se extienda a la seguridad ontológica del yo, sería evidentemente irracional.[30] Lo que le lleva a afirmar que una duda universal, que abarcara al yo, se anularía a sí misma.[31] Pero hemos visto, en nuestro último experimento, que la posibilidad de que nosotros mismos seamos el producto de una sofisticada realidad virtual es una posibilidad real, por remota que la consideremos, en tanto es una interpretación de nuestra experiencia que no puede ser refutada en cuanto a su posibilidad. Al igual que el mundo, las determinaciones ontológicas del yo carecen de una garantía o seguridad últimas; a este respecto, bien podríamos ser tan ilusorios como el mundo a nuestro alrededor. No obstante, conviene no confundir nuestro yo ontológico con el carácter perspectivo de toda experiencia, su darse siempre con relación a un centro de referencia. La posibilidad de que seamos fruto de una realidad virtual no desvirtúa esa perspectiva.

Contra todo pronóstico nuestro experimento ha dado nuevos frutos: de un lado, tenemos que la inseguridad ontológica de las determinaciones del mundo *(¿Qué es real?)* se extiende también a las determinaciones del yo *(¿Qué soy yo?)*. Por otra parte, casi sin quererlo, hemos visto que nuestra experiencia, incluso cuando la consideremos potencialmente ilusoria, presenta una estructura de perspectiva, probable origen de que nos resulte tan difícil cuestionar el yo, ya que cuando nos acontece lo hace siempre en

---

28 G. Berkeley, *Tratado sobre los principios del conocimiento humano,* op. cit., §§ 2, 26, 40, 135.

29 C. S. Peirce, *El Hombre, un signo,* Barcelona, Crítica, 1988, p. 83.

30 E. Husserl, *Investigaciones Lógicas,* Madrid, Alianza Editorial, 1982, «Apéndice», § 2, p. 765.

31 E. Husserl, *La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental,* Barcelona, Crítica, 1990, § 17, p. 81.

relación a un centro de referencia. Y finalmente, respondiendo a la cuestión «¿qué soy yo?» nos encontramos siendo, siempre en cada caso, el centro de referencia de cuanto nos sucede. Nuestro yo es aquello que se nos presenta como tal y en el estricto sentido en que lo hace, aunque carezcamos de una garantía última de nuestra existencia, de nuestra realidad. Y lo somos aunque tal vez sólo seamos una secuencia electrónica de código informático.

Tampoco aquí hemos descubierto nada nuevo. Ya Hume consideraba que nada legitimaba la demostración cartesiana de la existencia del yo.[32] Kant, consciente de la imposibilidad de deducir la existencia del yo del acto de pensamiento, lo situó a un mismo nivel a través de la unidad de la apercepción,[33] que en el fondo no es más que la constatación del carácter perspectivo del fenómeno. Fue Nietzsche quien con mayor claridad destacó frente a Descartes que del acto del pensamiento no puede deducirse la existencia del yo, ni tan siquiera podríamos decir ello piensa, pues ya *contiene una interpretación del proceso y no forma parte del* mismo.[34] *Nuestro mundo interior,* advertirá, *también es* fenómeno[35] y no un extraño recipiente. *El sujeto no nos es dado, sino añadido,* es *la interpretación que situamos detrás de la interpretación.*[36] No es legítimo preguntar *quién es el que interpreta, pues el interpretar mismo sólo tiene existencia en cuanto a efecto, no en cuanto a ser; esto es, como proceso, como devenir.*[37] Con él concuerdan, entre otros, Gametxo[38] y Russell.[39]

El camino que, a modo de tentativa, hemos emprendido ha sido considerado por algunos pensadores —no pocos ciertamente— como una ruta prohibida. Ha llegado el momento de que demos cuenta de nuestra trasgresión. Desde distintas escuelas, y muy especialmente desde el pensamiento analítico, se ha tenido en cuenta este proceder, y el del escepticismo en general, como si se hiciera «trampa». De este modo, Wittgens-

---

32 D. Hume, *Tratado de la naturaleza humana,* op. cit., pp. 251-253 y 397-400.
33 I. Kant, *Crítica de la razón pura,* Madrid, Alfaguara, 1978, B 132, p. 154.
34 F. Nietzsche, *Más allá del bien y del mal,* § 16.
35 F. Nietzsche, *Voluntad de Poderío,* § 471.
36 Ib., § 476.
37 Ib., § 549.
38 I. E. Gametxo, *Adiós a la filosofía,* op. cit., pp. 143-144.
39 B. Russell, «The problems of Philosophy», en *Escritos Básicos,* I, op. cit., p. 133. Y también en *Fundamentos de Filosofía,* op. cit., pp. 525 y 607.

tein entiende que no es posible poner en duda la totalidad del edificio de nuestras convicciones sin impedir la misma posibilidad del juicio, pues ¿cómo sabría que dudo?,[40] ¿por qué no debería dudar también del significado de mis palabras?[41] Quien no esté seguro de nada tampoco puede estarlo del sentido de sus palabras.[42] En parecidos términos se expresa Rorty.[43] Lo que lleva a Kolakowski[44] y Popper[45] a sostener que no se puede partir de un punto cero epistemológico.

No voy a detenerme aquí en el análisis de estas condiciones metodológicas, pues ya las he abordado en profundidad en otros lugares.[46] Me limitaré a constatar que básicamente concuerdo con lo que sostienen, en tanto que el epistemólogo es un investigador que realiza su trabajo desde el mundo de convicciones en el que vive, utilizando el lenguaje de su comunidad o cuando menos algo próximo a éste, que procura comer todos los días y quizá hasta cuida sus niveles de colesterol. Resultaría absurdo pretender que por algún tipo de amnesia metódica pudiera despojarse de todo eso, en cuyo caso, efectivamente, ni tan siquiera podría estar seguro del sentido de sus palabras. Pero, aceptado esto, no comparto sus interesadas conclusiones con respecto a prescindir de la exigencia metodológica de carecer de presupuestos teóricos. Nada impide a nuestro epistemólogo realizar su trabajo, cuestionando la seguridad de nuestras convicciones, desde su propia vida repleta de convicciones y entre ellas las que le han llevado a ser epistemólogo. Tan sólo debe cuidar de no deslizar en sus tesis, como epistemólogo, ningún elemento teórico no demostrado, especialmente sus convicciones en la vida cotidiana. Lo que no puede es partir desde una cómoda posición de uno o varios determinados modelos teóricos, a modo de presupuestos científicos, pues en ese caso estaría haciendo psicología (una labor muy digna y legítima) pero no epistemología.

---

40 L. Wittgenstein, *Sobre la certeza,* op. cit., § 127.

41 Ib., §§ 456, 369.

42 Ib., § 114.

43 R. Rorty, *El giro lingüístico,* Barcelona, Paidós, 1990, p. 48.

44 L. Kolakowski, *Horror Metaphysicus,* Madrid, Tecnos, 1990, pp. 42 y 72-73.

45 K. R. Popper, *Conjeturas y refutaciones,* Barcelona, Paidós, 1983, p. 166.

46 E. Timón, «En torno a una revisión crítica de la *epojé* escéptica radical», *Investigaciones Fenomenológicas,* n.º 3, UNED, Madrid, 2001, pp. 195-209. También en *Crítica de la realidad establecida,* op. cit., pp. 43-67, y *Prolegómenos a la epistemología,* op. cit., pp. 25-46.

Un caso, casi circense, por evitar el uso de este tipo de experimentos, lo encontramos en Apel, que considera que la suposición del *deus malignus* que siempre nos engaña es refutable desde la crítica del sentido, como enunciado con pretensión de verdad, que acaba en una autocontradicción performativa.[47] Al margen de que la hipótesis de la ilusión, en cualquiera de sus acepciones, no tiene pretensión de verdad, sino tan sólo de posibilidad (salvo que acabemos de salir de un psiquiátrico), con su principio de no autocontradición preformativa Apel quiere evitar que puedan negarse lo que considera presupuestos del discurso,[48] pero olvida que esos presupuestos necesarios para el discurso no deben formar parte del mismo, so pena de mutilar la investigación epistemológica obligándola a aceptar nuestras convicciones preteóricas. Sus pretensiones son, a este respecto, ilegítimas e injustificables, no podemos pedir a nuestro epistemólogo que sus postulados teóricos sean acordes con sus convicciones habituales y precríticas, o que cuando sostiene que el mundo o él mismo podrían no existir se comporte como si realmente esto fuese así, como tampoco pediríamos al físico cuántico que se comporte como si todo el mundo y él mismo no fuesen más que un conjunto de probabilidades subatómicas, aun cuando sostenga esto en la teoría.

Se acaba el tiempo de esta exposición y quisiera aprovechar para destacar algunas conclusiones: supongamos que estamos en Matrix, que existe un genio maligno como el concebido por Descartes o simplemente que nosotros y todo nuestro mundo no somos más que una ilusión, productos electrónicos de una realidad virtual. En cualquiera de los casos, como entre otros han advertido Ayer,[49] Wittgenstein,[50] Piaget[51] o Kolakowski,[52] no representarán la más mínima diferencia en la práctica. Nuestro mundo permanece inalterado. Y así debe ser, pues de lo contrario

47 K.-O. Apel, *Teoría de la verdad y ética del discurso,* Barcelona, Paidós, 1991, p. 113.

48 Ib., pp. 133 y 139-140. Searle se pronuncia por considerarlo más bien lógicamente extraño, aunque no autocontradictorio. Cf. J. R. Searle, *Intencionalidad. Un ensayo en la filosofía de la mente,* Madrid, Tecnos, 1992, pp. 24-25.

49 A. J. Ayer, *Ensayos filosóficos,* Barcelona, Ariel, 1979, pp. 87 y 124.

50 L. Wittgenstein, *Últimos escritos sobre Filosofía de la Psicología,* Madrid, Tecnos, 1987, p. 19.

51 J. Piaget, *Sabiduría e ilusiones de la filosofía,* Barcelona, Edicions 62, 1988, p. 158.

52 L. Kolakowski, *Horror Metaphysicus,* op. cit., p. 23.

no serían hipótesis posibles y no servirían como ejemplos para cuestionar nuestra seguridad en las determinaciones de la realidad. Pero, por otro lado, nos permite descubrir aquello que precisamente es común (por lo que no existe diferencia en la práctica), lo que no varía en todos los casos, sea la auténtica realidad, sea el producto de una computadora y seamos cerebros en una cubeta. Y ése es el acto de experiencia en el que nos encontramos actuando en el mundo. Lo que resulta idéntico en todos los casos, no importa si somos producto de una realidad virtual, éste no variará un ápice. Ciertamente, en tal circunstancia, lo que en él se nos presenta será meramente virtual, y lo mismo podríamos ser nosotros mismos, pero el acto de experiencia sí es, epistemológicamente hablando, seguro. Ya tenemos, pues, los «datos», el objeto sobre el que comenzar a construir la epistemología. Algunos, como Ayer, sostendrán que por simple deducción de lo que es inmediatamente dado no podemos avanzar.[53] Pero debe tenerse en cuenta que nada nos interesa justificar un modelo o concreción de la realidad, sobre los que no podemos esperar seguridad alguna, y sobre los que efectivamente no podríamos avanzar. Prescindir de buscar garantías de las determinaciones ontológicas —que nunca podríamos encontrar— no nos cierra el ámbito de la epistemología. Al contrario, lo hace más riguroso —y tolerante—, al no presuponer un modelo de realidad, y más amplio, pues considerada desde el punto de vista de su constitución, la realidad ya no es sólo «esta realidad», sino cualquier realidad posible.

Hemos renunciado a cualquier pretensión científica de imponer un modelo de realidad. En su lugar, se abre ante nosotros el campo casi ilimitado de sus condiciones constitutivas. No podemos demostrar con toda seguridad qué es real, pero sí podemos indagar en cómo algo llega a ser real (o a ser ficción, deseo, etc.) para nosotros. Éste es (creo yo) el cometido de la epistemología. Una tarea que tan sólo podrá llevarse a cabo mediante el esfuerzo colectivo y el trabajo en equipo.

53 A. J. Ayer, *Lenguaje, Verdad y Lógica,* Barcelona, Martínez Roca, 1971.

REALIDAD Y POSIBILIDADES DE LA CREACIÓN VIRTUAL. DESDE UN PLANTEAMIENTO ZUBIRIANO

José Joaquín Villalón Barrios (Universidad de Sevilla)

En estas líneas nos proponemos realizar una reflexión ontológica acerca del fenómeno de la creación de mundos virtuales, de modo que comprendamos más nítidamente este fenómeno, además de aclarar a qué dimensiones de la realidad y del hombre afecta, y cuáles son sus posibilidades, sus limitaciones y quizá también sus perversiones.

En primer lugar, sería conveniente aclarar qué entendemos aquí concretamente por realidad virtual. Ante todo, tenemos en mente los simuladores, esos aparatos informáticos que reproducen las sensaciones visuales, auditivas, táctiles, etc., que las cosas producen en nosotros, con el fin de generar espacios nuevos y que tengamos la impresión de estar sumergidos en el mundo real. Es lo que Echeverría ha denominado *infovirtualidad,* es decir, «las formas de realidad virtual generadas por las tecnologías informáticas».[1] Éste es el fenómeno que aquí tomaremos como eje de la reflexión. Más concretamente todavía: la «creación» de estos mundos infovirtuales. Y para tratar adecuadamente este asunto, creemos conveniente acercar nuestro tema a un fenómeno directamente emparentado con él y que nos es mucho más familiar: la ficción literaria. Esto nos ayudará a presentar con más acierto algunos caracteres ontológicos propios y peculiares

1 J. Echeverría, *Un mundo virtual,* Barcelona, Plaza & Janés, 2000, p. 27.

de los mundos virtuales y sus potencialidades. Para ello nos serviremos del pensamiento zubiriano. La riqueza de recursos que éste presenta para abordar este fenómeno la iremos mostrando a lo largo de la comunicación, y la comparación con la creación literaria nos ayudará enormemente a este propósito.

Veamos, pues, una caracterización básica de esta analogía que proponemos. Tanto en la creación literaria como en la virtual nos encontramos con instrumentos para configurar la realidad de acuerdo con nuestra fantasía. En la primera, el instrumento es la narración, y en la segunda la programación informática. Así, ficción literaria y ficción virtual se nos presentan como dos modos de realizar mundos fingidos en la imaginación humana, plasmándolos en un caso en un libro y en otro en un programa informático.

Pero esta analogía no deja de ser muy elemental y no nos presenta aspectos de relevancia para la reflexión. Para ello tenemos que ahondar en el análisis y acudir a un enfoque ontológico de la misma. La pregunta que puede servirnos de guía sería la siguiente: ¿en qué sentido preciso podemos decir de Don Quijote o Fausto que son *reales*? Ello nos lleva a detenernos en la significación del término *realidad,* punto central del pensamiento zubiriano. La determinación más básica de la realidad según Zubiri es su carácter de ser formalidad de alteridad aprehendida en impresión. Esto quiere decir ante todo que «realidad no es ni cosa ni contenido ni propiedad ni zona de cosas».[2] Realidad es el *modo* en que queda la alteridad en mi impresión; es pues el modo en que nos está presente lo dado. La alteridad aprehendida tiene por supuesto un «contenido»: ya sea un color, un peso, una dureza, un olor, etc. Pero en esa alteridad no hay sólo contenido, hay también un *modo de quedar* ese contenido en la impresión del sentiente; es decir, todo contenido otro tiene justamente un modo de ser otro, una forma de quedar como alteridad sentida, un modo de estarnos presente, esto es, una formalidad. Y la descripción del modo de quedar los diversos contenidos en nuestra aprehensión es justamente la descripción de la realidad como formalidad de «de suyo». «De suyo» es pues la designación descriptiva con que Zubiri caracteriza el modo de quedar o formalidad propia de las impresiones humanas. Cuando aprehendemos en

2 X. Zubiri, *Inteligencia y realidad,* Madrid, Alianza, 1980, p. 183.

impresión un contenido, por ejemplo, una dureza, ésta tiene un modo de estarnos presente en su alteridad. Y este modo es como algo que se pertenece a sí, que es desde sí mismo, es «de suyo». Esto quiere decir ante todo que lo que me está presente no consiste simplemente en un mostrárseme, en un aparecerme, sino que en ese mostrarse lo que está presente *me remite a sí mismo,* me lanza a su propia realidad, más allá de lo que de ella me es presente; *el carácter de lo presente es pues un no agotarse en su ser presente, es un estar abierto hacia sí mismo*. Este llevarnos a sí mismo de lo presente nos indica aprehensivamente que lo que se me muestra no es meramente el término formal de mi acto de mentarlo, sino que es algo «en propio», «de suyo». Por eso, aunque sea el término formal de mi acto aprehensivo, su ser no consiste en «ser correlato de mi acto», sino en «ser lo que es *de suyo* en mi acto». La dureza está presente en mi aprehensión pero está «desde sí» misma, está presente como «de suyo»; y por ello, su estar presente me abre a la afirmación intencional de su propia realidad en mi acto de mentarla o juzgarla, y, más aún, a la búsqueda racional de lo que sea ella misma. Esto sólo es posible en virtud de este estar presente como «de suyo», un estar presente de la cosa como abierta a sí misma. Así pues, según la descripción zubiriana, la formalidad de «de suyo», la realidad, es el carácter con que aprehendemos todo contenido impresional.

Esbozado este punto, ya podemos entender en qué sentido atribuimos un carácter real a lo dado en nuestra aprehensión: es la mera formalidad de «de suyo» que tienen nuestras impresiones de las cosas. Retomemos pues la pregunta con la que dimos comienzo a esta disquisición sobre la realidad: ¿en qué sentido decimos que Don Quijote o Fausto son reales?, y démosle ahora un giro al hilo de lo expuesto: ¿aprehendemos a Don Quijote o Fausto con formalidad de «de suyo» y, por tanto, como reales?

Lo primero que podemos decir es que estos personajes no son una mimesis literaria de personas reales, independientemente de que sus creadores hayan tomado tales o cuales rasgos de esta o aquella persona. Ése es un asunto perfectamente indiferente para la creación literaria. El material con el que el creador configura sus personajes y el mundo en que viven es, sin la menor duda, la fantasía, esa servil doncella del creador, según decía Pirandello.[3] Y, aunque en ésta las vivencias tengan un papel fundamental,

3 Cf. L. Pirandello, *Seis personajes en busca de un autor,* Madrid, Cátedra, 2001, p. 83.

como también señala, por ejemplo, García Márquez,[4] lo determinante, sin embargo, es la *configuración fantástica* de la realidad en la imaginación del creador, incluso en la más realista de las creaciones literarias.

¿En qué consiste más precisamente esta labor creadora de mundos de ficción, ese servicio de la fantasía? Digámoslo ahora con lenguaje técnico zubiriano: la ficción narrativa realiza una determinación fingida o ficta del *cómo* y el *qué* de la realidad. Es decir, el novelista configura en su fantasía las determinaciones de un personaje o un mundo; crea pues libremente el contenido de las cosas, lo finge. Este momento de creación es, según Zubiri, formalmente irreal; es un momento *dentro de la realidad* de libre creación de contenidos. Sin embargo, esto no significa que la creación fantástica finja la realidad. Recordemos la significación que esta noción tiene en el pensamiento zubiriano: es formalidad de «de suyo», es un modo de quedar un contenido como siendo «en propio». En la creación no se finge la realidad, sino que se finge el *contenido* de esta o aquella realidad; lo que crea la imaginación del novelista es el *qué* y el *cómo* de una realidad, pero el modo de quedar ese contenido —la formalidad de «de suyo»— no puede crearlo el novelista, sino que se «realiza» en el acto de *afirmación escrita* del mismo en la narración literaria. Es la realidad la que «reifica» o «realiza» esos contenidos creados al ofrecérselos a ella la narración; esa irrealidad fantástica propia del acto creador es «realizada» en la narración; la narración «reifica», integra en la realidad como real —en su modo propio— la creación irreal del novelista. Por eso aquellos seis personajes pirandellianos buscaban desesperadamente un autor, para adquirir definitivamente la realidad que les da la obra, la narración. Cuando un novelista escribe su obra está dando sus ideas a la realidad; está dando una configuración fantástica, un mundo y unos personajes fingidos a la realidad.

Y se dirá: ¿por qué razón decimos que tales personajes o tal mundo de ficción cobran realidad al ser afirmados en la obra? Pues porque al afirmar un contenido, unos caracteres propios de un personaje o un mundo, en nuestra aprehensión éstos quedan con la formalidad propia de todo lo aprehendido, con la formalidad de «de suyo», ya sea en una percepción ya sea en la fantasía, como es el caso. Por ello podemos afirmar con todo rigor que Don Quijote, Fausto, los Seis Personajes o la Señora Dalloway, una

4 «La soledad de América latina» (*El País,* 9-XII-1982).

vez creados y realizados en una obra, son ya reales, son algo desde sí mismos, «de suyo», y que, por ello, nos remiten a su vida propia, a su realidad. La mejor prueba de que esto es así, dice Zubiri, es que incluso podemos llevar a estos personajes más allá del mundo creado por su autor en la novela e imaginar cómo actuarían en otras situaciones; encontrar así en ellos más caracteres de los que su autor mismo les atribuyó en la obra, precisamente porque los aprehendemos como algo «de suyo». Con esto Zubiri expresa de modo ontológico aquello que ya literariamente se planteaba Unamuno sobre la realidad que los personajes creados tomaban en la obra; su autonomía respecto del autor.[5] Y prácticamente repite la idea expresada por Pirandello en su ensayo *El humorismo:*

> Cuando un poeta consigue dar vida a una criatura suya, ésta vive independientemente de su autor, hasta tal punto que podemos imaginárnosla en otras situaciones en que el autor no pensó colocarla, y verla actuar según las leyes íntimas de su propia vida, leyes que ni siquiera el autor podría violar.[6]

Podemos decir pues con Roberto Hernáez que «según esta posición no nos es posible salir de la realidad. El arte, la novela, no es huida de la realidad, sino un movimiento peculiar en ella, un nuevo modo de aprehenderla».[7] Así, el novelista, al realizar su obra, enriquece la realidad a través de la ficción literaria. Cada nueva novela nos da más plenamente la realidad a través de la narración de ficción; la ficción no sustituye a la realidad, sino que la enriquece. Así, puede decir Laín Entralgo: «la invención de fictos, actividad específicamente humana, nos permite descubrir que el mundo del hombre está esencialmente abierto a lo ilimitado o, más radicalmente, a lo infinito».[8] Es la infinitud o inagotabilidad a que nos abre la realidad la que incita a nuestra actividad creadora a configurar y realizar una y otra vez nuevos mundos, personajes y figuras ya sea en la ficción literaria, en la cinematográfica, poética o en cualquier otro modo de expresión creadora. Y la creación virtual no es una excepción, sino un modo más de enriquecer la inagotabilidad de lo real a través la libre creación.

---

5 Cf. M. Unamuno, *Niebla,* en *Obras completas,* Madrid, Escélicer, 1966, tomo 2.

6 L. Pirandello, *El humorismo,* en *Obras escogidas,* I, Madrid, 1956, p. 1020.

7 R. Hernáez, *Literatura: ¿Realidad o Irrealidad? La concepción de X. Zubiri de la novela,* Letras de Deusto, vol. 17, n.º 39, septiembre-diciembre 1987, p. 190.

8 P. Laín Entralgo, *Idea del hombre,* Círculo de Lectores, Barcelona, 1996, pp. 145-146.

En efecto, una vez presentada, a grandes trazos, esta caracterización ontológica de la creación literaria, podemos servirnos de ella para pensar la creación virtual. Hemos visto cómo y en qué sentido podemos decir que los mundos de la ficción literaria son reales. ¿Podemos decir lo mismo de los mundos infovirtuales? Situémonos, como en el caso anterior, en el enfoque del creador. ¿En qué consiste realizar una creación infovirtual? Según Echeverría, ésta consiste en la simulación de percepciones permitidas por las tecnologías informáticas y que generan «un entorno o mundo virtual que produce impresión de realidad, al sentirnos más o menos inmersos y con capacidad de intervenir en él».[9] Pero, los contenidos simulados, esto es, el *cómo* y el *qué* de ese mundo virtual, tienen a su base la fantasía del creador: son fingidos, una configuración fantástica, realizada, reificada a través de la simulación infovirtual. Por lo tanto, la creación virtual es propiamente la configuración fantástica de unos contenidos realizados en los simuladores. En virtud de esta simulación, tales mundos son aprehendidos como reales, con formalidad de «de suyo», y, por ello, al igual que los mundos y personajes literarios, los mundos y personajes virtuales adquieren su propia vida, su propia realidad. Así, lo que Pirandello decía de sus personajes puede decirlo igualmente un tecnólogo infovirtual en tanto que creador.

El acto de creación de mundos virtuales es pues tan fantástico como el de la ficción literaria, incluso en el caso del realismo, ya literario ya virtual. Una simulación «realista» no deja de ser fantástica, ya que como cualquier otra creación de ficción finge el *cómo* y el *qué* de lo real. La mimesis no es sino un modo de configuración fantástica de la realidad.

Sin embargo, debemos seguir preguntándonos por la fascinación que ejerce la mimesis en las creaciones virtuales, ya que no está exactamente en el mismo lugar que el realismo literario. Es más, en este punto es donde se abre la que consideramos que es la diferencia más radical entre los mundos de la ficción literaria y los propios de la ficción virtual. Para apreciar tal diferencia es necesario situarse ahora desde el punto de vista no del creador sino del lector o espectador-agente virtual. Y desde aquí atender a los diferentes modos de aprehensión en que tales mundos nos son dados. El mundo literario es *imaginado* por el lector a través del acto de la lectura,

9 J. Echeverría, *Un mundo virtual,* op. cit., p. 40.

dentro de un horizonte, un ámbito de realidad, que el propio lector entiende como un ejercicio de distanciamiento de su cotidianidad y una inmersión buscada en mundos imaginados en la realidad. Sólo la locura quijotesca nos permitiría anular ese distanciamiento propio de los mundos de la ficción literaria; distanciamiento que es intrínseco a ésta precisamente por el modo de aprehensión lectora del mundo literario.

Es manifiesto, por el contrario, que lo que ocurre en los mundos virtuales es algo bastante distinto, ya que el modo de aprehensión propio de éstos sí es inmediato, directo y unitario; los aprehendemos con la misma inmediatez con que aprehendemos un olor, una temperatura o una dureza. Eso es lo propio de los aparatos de realidad virtual en tanto que «simuladores» de nuestras percepciones. Estos aparatos nos hacen «sentir», tener «impresión» viva de la realidad de los mundos infovirtuales. No hay que imaginar, simplemente *sentir realidad*. No hay pues el distanciamiento propio de los mundos de la ficción literaria, aunque sí, claro está, la conciencia de ser una realidad «creada». Con estos mundos literarios comparten su carácter de creación fantástica, y con el mundo natural su inmediatez aprehensiva. ¿Estamos entonces en un mundo quijotesco, donde no hay distanciamiento entre las realidades productos de creaciones humanas y la naturaleza? Ésta es una inequívoca dirección de muchos enfoques de la realidad virtual hoy. Y es ella, a nuestro juicio, la que tiene un peso especial en el «realismo» virtual, en el que predomina la mimesis de nuestro mundo cotidiano como un modo de fascinar al espectador-agente con la potencialidad de las nuevas tecnologías para llevarnos precisamente a un supuesto estado de indistinción entre la realidad cotidiana y lo virtual, un mundo quijotesco donde las creaciones humanas serían el ámbito natural en que viviríamos.

En este punto es necesario recordar de nuevo el análisis zubiriano de la realidad para distinguir dos planos fundamentales. En primer lugar, cuando se habla de «simulación», ya hemos dicho que lo que se simula no es la realidad, del mismo modo que la ficción no finge la realidad, sino sus contenidos. Lo que simulan los aparatos de realidad virtual son cualidades, contenidos. Y realidad no es contenido, sino el modo de quedar de éstos en la aprehensión como «de suyo». Este «de suyo» no puede «crearlo» un simulador. El simulador solamente da a nuestra aprehensión unos contenidos de mayor o menor calidad que en ella se «reifican», porque son aprehendidos como reales. Éste es el único sentido preciso de la noción de realidad aplicada a los mundos virtuales. Es la formalidad de «de suyo» con

que los contenidos aportados por los simuladores quedan en nuestra aprehensión. Sólo en virtud de este estar presentes como «de suyo» esas cualidades simuladas podemos decir de ellas que son reales.

Ahora bien, ello nos conduce al segundo plano de la cuestión. Y es que, naturalmente, no nos es indiferente la calidad de las simulaciones. Porque, si pensamos en que un aparato de realidad virtual pudiera realizar una simulación perfecta de toda la complejidad y riqueza de nuestras percepciones reales, tendríamos perfecto derecho a plantear la cuestión de en qué medida podremos distanciarnos de la realidad virtual; saber qué realidad aprehendida es natural o virtual, simulada. En tal caso, evidentemente, no podríamos averiguar su carácter natural o virtual por lo que nos está inmediatamente presente, ya que lo está del mismo modo que lo natural —como realidad— y con unos contenidos igualmente ricos; tendríamos que indagar el fundamento de lo aprehendido para averiguar su carácter virtual o natural.

Siendo éste un planteamiento atractivo, a nuestro juicio, es poco fecundo. Sobre todo porque un análisis serio de la posibilidad de que las tecnologías de realidad virtual puedan reproducir con exactitud nuestras percepciones nos muestra que tal cosa, hoy por hoy, es ciencia ficción. Así lo expresan Aukstakalnis y Blatner en *El espejismo de silicio:*

> ¿Será posible crear realidades tan nítidas y complejas que no podamos llegar a distinguirlas de la realidad cotidiana? [...] Estamos convencidos de que no podremos llegar a este límite. Aunque algún día tengamos sistemas capaces de generar imágenes fotorrealistas en tiempo real, los ordenadores nunca serán capaces de reproducir algo tan complejo, tan detallado y tan orgánico como nuestro mundo. [...] nos giramos hacia nuestra propia experiencia de la realidad para dar respuesta a una pregunta. Y encontramos lo que parece el meollo de una paradoja: cuanto más buscamos, cuanto más estudiamos, cuanto más descubrimos acerca de la realidad, menos tenemos la sensación de aprehender un conocimiento global. La complejidad de la realidad y de lo que podemos conocer señalan lo profundo y sutil del misterio, y que éste no sólo no puede ser creado por la mente humana, sino que sólo puede ser comprendido a medias.[10]

Esto no supone, a nuestro juicio, que haya que restar importancia a los avances tecnológicos en cuanto al perfeccionamiento de la simulación de las

---

10 Aukstakalnis y Blatner, *El espejismo de silicio,* Barcelona, Página Uno, 1993, pp. 21-22.

percepciones, sino simplemente darle el valor que tiene respecto de la totalidad del fenómeno. Indudablemente, la mejora en la simulación abrirá cada vez más posibilidades a la realidad virtual, pero eso no significará que ésta realice auténticamente tales posibilidades; tales mejoras no dejan de ser un medio, para un fin, que no es otro que la aplicación que queramos darle a la creación de estos mundos virtuales. Las aplicaciones que más desarrollo están teniendo y seguirán teniendo son de carácter utilitario, en simulaciones de diversa índole: simulacros militares, construcción de modelos con un fin cognoscitivo, desarrollos de la comunicación en espacios virtuales, creación de sistemas de control, además de múltiples aplicaciones al entretenimiento: juegos a distancia, participación en espacios virtuales, etc.

Sin embargo, de entre todas estas aplicaciones la que queremos destacar aquí no es otra que la que constituye intrínsecamente, ontológicamente, el fenómeno infovirtual mismo en cuanto creación fantástica: crear mundos ficticios a través de las tecnologías infovirtuales de simulación. Ello significa entender la realidad virtual como un nuevo arte; un nuevo tipo de creación, con enormes posibilidades. Por eso, hemos querido señalar la perversión que supone entender estas tecnologías de simulación de percepciones como mera imitación de nuestro mundo cotidiano, frente al auténtico sentido creador que tiene el artista que es capaz de configurar en su fantasía y crear un programa informático que genere un nuevo mundo virtual. La creación virtual ha de asumir su auténtico sentido creador de mundos de ficción, que enriquezcan con la enorme potencialidad de las tecnologías de simulación nuestra experiencia de la realidad, en el mismo sentido en el que lo han hecho desde siempre las grandes obras de arte en sus diversas modalidades. A nuestro juicio, aparte de sus aplicaciones utilitarias, tal es el mejor fin que pueden darse a sí mismos los creadores de mundos infovirtuales. Mantenerse en la tosca mimesis de percepciones de nuestro mundo cotidiano es cortar las alas a un fenómeno de enorme riqueza y posibilidades. En este mismo sentido se expresa Echeverría: «[es] importante considerar estas tecnologías como una forma del *Ars Inveniendi* y, por ende, como generadoras de nuevas modalidades de realidad».[11] Así puede decir más adelante: «las tecnologías de realidad virtual no sólo son ciencia y tecnología, sino también arte».[12]

---

11 J. Echeverría, *Un mundo virtual,* op. cit., pp. 120-121.
12 Ib., p. 137.

Para destacar este carácter creador y situar adecuadamente el sentido de la simulación hemos visto en el análisis ontológico en qué consiste el momento de realidad de los mundos virtuales. Esto era necesario para deshacer el equívoco de que la «realidad» que tienen éstos procede de su grado de simulación de las percepciones. Aquí puede verse ahora con toda claridad que se está confundiendo la realidad, que es la formalidad de «en propio» de lo aprehendido —siguiendo el análisis zubiriano—, con la cualidad de los contenidos aprehendidos, y su mayor o menor aproximación a las percepciones cotidianas. Cuando este equívoco queda aclarado, lo que nos salta a la vista sobre la esencia de los mundos virtuales es su carácter de estar fundados en la fantasía, en la libre creación de su autor, y realizados a través de las tecnologías de simulación. Y su más pleno sentido ontológico no puede ser otro que el que han tenido y tienen todas las grandes creaciones del hombre basadas en la ficción: enriquecer la realidad, darle a la realidad el producto de nuestra fantasía.

MISMIDAD DE LA REALIDAD Y NECESIDAD DE LA IRREALIDAD

Martín Ruiz Calvente (IES Los Cerros, Úbeda)

1. Aproximación a la noción de realidad virtual

Los desarrollos de sistemas tecnológicos en informática, el diseño de programas gráficos, de sensores diversos e integrados en interacción con el usuario y apoyados por la psico-fisiología han originado un concepto atrayente: *realidad virtual* (Rv).[1] Pero ¿qué es un sistema de Rv? Un sistema sencillo de Rv sería aquel que consta de un visiocasco y un mando con botones, ambos conectados a un ordenador. El individuo que se conecta a estos aparatos recibe las imágenes, sonidos, etc., que proyecta el ordenador según los inputs del mando y el casco. Hay distintos sistemas de Rv: inmersivos, proyectivos, sistemas de consola, etc.

Las aplicaciones de estos sistemas son muy variadas: el diseño de prototipos de coches, electrodomésticos, edificios, etc.; el entrenamiento para adiestrar a individuos en el manejo de ciertos equipos tecnológicos (simuladores de vuelo, entrenamiento de bomberos, laboratorios virtuales de física, paseos por museos, etc). Las aplicaciones metafóricas son técnicas inmersivas para exponer los avances científicos: recrear la doble hélice de ADN, estudiar nuevos fármacos y sus efectos. La teleoperación y telerro-

1 L. M. del Pino González, *Realidad virtual,* Madrid, Paraninfo, 1995, pp. 182 y ss., 1, 7 y ss., 19; Cf. M. W. Krueger, *Artificial Reality I-II,* Massachusetts, Addison-Wesley, 1983; S. Helsel y R. J. Paris (eds.), *Virtual Reality: Theory, Practice and Promise,* Westport, Meckler, 1991.

bótica son sistemas que controlan la acción de algún robot o dispositivo (nave, cámara, bisturí, etc.) en condiciones adversas (exploraciones oceánicas, cámaras de endoscopia en medicina). Hay también aplicaciones de ocio (playstations, etc.) y cápsulas de simulación para grupos de personas. Las aplicaciones serán tan variadas y numerosas como los deseos humanos.

Según Del Pino, la Rv es una *ilusión de realidad* del individuo al operar con estos sistemas interactivos. El problema interesante aparece cuando la realidad virtual suplanta a la realidad real, porque de aquí pueden provenir consecuencias positivas y negativas. La película *Matrix* escenifica perfectamente esta posibilidad, aunque hay también precedentes en la literatura de ciencia-ficción, como en la novela de *Brave New World* de A. Huxley y su noción de sensorama. Quizá podríamos construir un experimento en el que uno o varios sujetos tuvieran que discernir si están en un ambiente de realidad virtual o real. Si no pudieran distinguirlos, como en el juego de Turing, entonces habría una perfecta suplantación de lo real por lo virtual. Esto puede suceder en un futuro próximo.

Pero, ¿qué es *realidad virtual*? «Virtual reality is an event or entity that is real in effect but not in fact».[2] Rv es aquel suceso o entidad que es real por sus efectos o consecuencias, pero que no es real de hecho. Tenemos planteadas dos cuestiones: ¿cuáles son los efectos de la *Rv*? ¿Qué es ser real de hecho y qué relación tiene con la realidad virtual?

Enumeramos algunos efectos de la Rv, siguiendo a Heim: 1. La *simulación (simulation)* es un efecto que los sistemas informáticos gráficos en tres dimensiones, los sistemas de sonido, de iluminación y alta fidelidad producen en el receptor (p. ej. simuladores de vuelo). 2. La Rv aparece cuando se produce una efectiva *interacción (interaction)* entre usuario/s y cualquier representación electrónica y sensorial. Esa interacción está mediada por sensores, mandos, cascos, etc., que el usuario emplea para interactuar con y en el ambiente virtual, que responde a los movimientos, acciones, etc., del usuario. 3. Una noción afín a la Rv es la de *artificialidad (artificiality)*. La realidad virtual es algo artificial, no natural, pero la noción de artificial es demasiado débil semánticamente dada su extensión. Además está el problema fundamental de definir *qué es lo natural* en la era

2 M. Heim, *The Metaphysics of virtual reality,* Nueva York/Oxford, Oxford University Press, 1993, cap. 8 («The essence of VR», pp. 109 y ss.).

de las tecnologías manipuladoras de los procesos naturales. 4. Rv es la experiencia de la *inmersión (immersion):* el usuario se siente dentro de un espacio tridimensional, con la capacidad de sentir y de manipular objetos de ese ambiente que interaccionan con él. Rv significa una inmersión sensorial. Cuantos más órganos de los sentidos sean estimulados por guantes, casco, sistemas de audio y vídeo, etc., la percepción de *estar inmerso en la realidad* será más firme. El progreso de los sistemas de Rv vendrá por el perfeccionamiento de los mecanismos artificiales de estimulación sensorial. El proyecto *View (The Virtual Interface Environment Workstation)* de la NASA aplica estos principios para el entrenamiento de astronautas en posibles viajes a la Luna, Marte, etc. 5. El efecto de *telepresencia (telepresence),* el estar presente y actuar desde una localización distante en un tiempo presente real, es también propio de la Rv. La telepresencia médica permite enviar órdenes informáticas para las ejecuciones de un robot cirujano. 6. La experiencia de la *inmersión de cuerpo entero (full-body immersion)* fue desarrollada por el padre de la realidad virtual, Myron Krueger, creando un ambiente virtual en el que el usuario se movía sin equipo suplementario de gafas, casco, guantes, etc. Se trata de usar cámaras, monitores, equipos de sonido, de efectos físicos, etc., para crear un espacio en el que el usuario perciba un ambiente virtual sin la extrañeza de complementos. Por ejemplo, se proyecta un balón virtual con el que el sujeto puede jugar. Esta aplicación puede ser usada en todos los deportes, actividades, etc., como forma de entrenamiento. 7. La Rv es entendida como *comunicaciones trabajadas en red (networked communications)*. A través de la red dos personas pueden crear mundos simbólicos inéditos y compartir sus experiencias más allá del lenguaje verbal usual y de las experiencias sensoriales normales. Se trata de crear nuevos lenguajes, nuevas experiencias sensoriales y comunicarlas por la red, construyendo así un nuevo mundo virtual. 8. A pesar de estas caracterizaciones de la Rv, es difícil, por los propios progresos de los sistemas de Rv y por lo escurridizo de la noción *realidad,* saber cuál es la *esencia de la Rv.* Más que en un efecto específico, Heim halla la esencia de la Rv en su *poder artístico transformador de la realidad*. Las obras de arte crean mundos de ficción que tomamos por reales. La Rv sería como «a total work of art» donde juegan espontáneamente las estructuras sensoriales, intelectivas, volitivas y emocionales del perceptor para crear artísticamente otros mundos. La cuestión crucial es *dónde estamos* cuando transformamos la realidad.

Para Nelson Goodman[3] no puede hablarse de una *realidad natural, primaria,* o un mundo neutral previo a las interpretaciones lingüísticas, porque «la realidad de un mundo, al igual que acontece con el realismo de un pintura, es en gran medida cuestión de hábitos».[4] Goodman regresa a Hume para recoger el criterio de los hábitos, la costumbre en la asociación de impresiones e ideas, pero no olvidemos que también Hume distinguía unas impresiones de otras en función de sus grados de fuerza y vivacidad *(degrees of force and vivacity).* Pero la cuestión de fondo no es qué interpreto yo (o nosotros) de las cosas, aunque es cierto que en muchos actos de sentir al mismo tiempo o incluso antes (caso de los prejuicios) ya voy interpretando significados, sino cómo las cosas mismas se nos hacen presentes a través de nuestra corporalidad.

2. La mismidad de realidad

Hemos indicado el *poder efectual* de la Rv. Pero ¿qué es la realidad de hecho *(reality in fact)*? «But we need some sense of metaphysical anchoring, I think, to enhance virtual worlds. A virtual world can be virtual only as long as we can contrast it with the real (anchored) world».[5]

Necesitamos un «anclaje metafísico» desde el que destacar y enraizar los mundos virtuales. La pregunta fundamental no se hace esperar: «How may we preserve the contrast between virtual and real worlds?»:[6] cómo podemos preservar el contraste entre los mundos virtual y real.

Para los críticos analíticos y hermenéuticos del mito de lo dado, no hay una realidad previa, natural, neutral y no interpretada; porque *real* es ya un

3 N. Goodman, *Maneras de hacer mundos,* Madrid, Visor, 1990, p. 19: «No necesitamos repetir ahora la abrumadora crítica a la idea de una percepción que carece de concepto, a la idea de lo puramente dado, de la absoluta inmediatez, del ojo inocente, de la sustancia como sustrato que Berkeley, Kant, Cassirer, Gombrich, Bruner y otros muchos han planteado de manera tan completa y frecuente. Es contradictorio hablar de un contenido inestructurado, de lo dado no conceptualizado o de un sustrato que carece de propiedades, pues esa misma manera de hablar impone ya estructuras, conceptualiza y adscribe propiedades».

4 Ib., p. 41.

5 M. Heim, op. cit., p. 133.

6 Ib., p. 135.

significado. Sin embargo, Heim creía necesario indagar en la *primary reality,* desde la cual diferenciar la realidad virtual. Partimos, con Heim, de que sí hay una mostración de realidad previa a las interpretaciones o significados lingüísticos: nuestro propio cuerpo vivo en correlación con los otros cuerpos vivos y cosas. Cabe una fenomenología de cómo las cosas nos afectan corporalmente; sin duda, el propio cuerpo de cada cual está influido por su cultura, su lenguaje, sus costumbres, etc., pero no hasta el punto de negar la semejanza corporal que compartimos los seres sentientes y el hecho radical de que vivimos las cosas como reales desde nuestro cuerpo vivo y sentiente. Realidad es el correlato de cuerpo vivo sintiendo.[7]

Zubiri ha estudiado la estructura de la impresión, descubriendo tres elementos: la *afección* del sujeto sentiente, la *alteridad real* sentida y su *fuerza de imposición* en el acto de sentir.[8] Realidad (de hecho o primaria como decía Heim o primordial como dice Zubiri) es todo lo que sentimos como una otra cosa distinta a nosotros, que es independiente, autónoma, de suyo, aunque siempre referida a mi acto sentiente.

Las afecciones son lo que siempre han estudiado las psicologías empiristas y la psico-física, que tratan de medir las reacciones nerviosas, físicas y conductuales de los individuos ante ciertos estímulos también físicos. Aunque cabe también una fenomenología de las vivencias que yo siento con independencia del registro nervioso, endocrino, químico, etc. Cabe una psicofisiología del amor, pero asimismo una fenomenología del amor. Debemos recordar aquí los «tres anclajes» en la realidad primaria y natural de los seres humanos que Heim indicaba, siguiendo a Heidegger: realidad primaria para los humanos (para todos los seres vivos, añadimos) es mortalidad, temporalidad y cuidado.[9] Un mundo sería virtual si los seres no mueren ni nacen, no trascurre ni se vive el tiempo, y no se procura por la vida, las tareas y quehaceres. En general, todos los aspectos subjetivos de los sujetos sentientes deben ser incluidos en este momento de afección de la impresión.

7 Véase E. Husserl, *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica. Libro Segundo: Investigaciones fenomenológicas sobre la constitución,* México, UNAM, 1997, §§ 35 y ss.

8 X. Zubiri, *Inteligencia y realidad,* Madrid, Alianza, 1980, pp. 31-41. Esos tres elementos (afección, alteridad, fuerza de imposición) pertenecen al elemento suscitación, que es un componente del ciclo sensorial y conductual: suscitación-modificación tónica-respuesta.

9 M. Heim, op. cit., p. 136.

Otra cuestión menos estudiada es qué se presenta en los actos de sentir y cómo se presenta al individuo sentiente. Lo que sentimos cuando vemos un coche[10] en la calle es algo otro distinto a mí, se me presenta esa cosa como una alteridad en mi sentir intelectivo. Esa alteridad que siento se presenta siempre con unas notas cualitativas de color, dureza, temperatura, sabiendo que esas notas son de la cosa pero también porque yo las siento. Digo del coche que está caliente, pero porque así lo siento yo. Por otro lado, sin embargo, el coche no es yo ni yo soy el coche, sino que eso es algo otro distinto a mí; esos contenidos sentidos (grande, rojo, caliente, duro, etc.) quedan como algo en propio, autónomo, independiente de mí como siendo ya lo que son pero en mi impresión, como algo *de suyo.* Según Zubiri:

> Realidad es el carácter formal —formalidad— según lo cual lo aprehendido es algo «en propio», algo «de suyo». Y saber es aprehender algo según esta formalidad. […] Aquí real significa que los caracteres que lo aprehendido tiene en la aprehensión misma los tiene «en propio», «de suyo», y no sólo en función, por ejemplo, de una respuesta vital. No se trata de cosa real en la acepción de cosa allende la aprehensión, sino de lo aprehendido mismo en la aprehensión pero en cuanto está aprehendido como algo que es «en propio». Es lo que llamo formalidad de realidad. Por ello es por lo que el estudio de la intelección y el estudio de la realidad son congéneres.[11]

Sentir es entender lo que se presenta ante mi cuerpo como otro distinto de mi, y por ello es alteridad, independiente, autónoma, de suyo, como algo previo *(prius)* en la impresión, dando de sí más *(plus)* de lo que parece. Esta formalidad de realidad está soldada con todo contenido cualitativo que sentimos. No podríamos sentir eso que veo como rojo sin entenderlo a la vez como realidad roja, ni entenderlo como real sin haberlo también sentido como rojo. El carácter de realidad de lo sentido es actualizado por la intelección del sentiente, pero es una propiedad de la cosa sentida misma:

---

10 Propiamente nunca «vemos» un «coche», porque «coche» es un concepto lingüístico, una cosa-sentido, en terminología de Zubiri; coche es una «percepción» o síntesis aprendida de muchas sensaciones parciales diferentes.

11 Zubiri, *Inteligencia y realidad,* pp. 10 y 12. La idea de congeneridad de intelección sentiente y realidad en Zubiri hay que referirla al a priori de correlación universal de Husserl. Cf. *La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental,* Barcelona, Crítica, 1991, § 46, pp. 167-168.

> La formalidad es por un lado el modo de quedar en la aprehensión, pero es por otro el modo de quedar «en propio», de ser «de suyo». Esta estructura es justo lo que fuerza a hablar no sólo de mi aprehensión de lo real, sino de la realidad misma de lo aprehendido en mi aprehensión. No se trata de un salto de lo percibido a lo real, sino de la realidad misma en su doble cara de aprehendida y de propia en sí misma.[12]

La formalidad de realidad no es una categoría del entendimiento, al modo kantiano, sino que es una estructura de las cosas que se actualiza también en la intelección humana. Al sentir frío, al ver cosas, al tocar cosas, entiendo que son realidades, pero realidades sentidas por mí, no realidades allende o al margen de todo sujeto sentiente. Zubiri se sitúa entonces en el análisis de la *reidad* o realidad en impresión. Esta noción de reidad tiene mucha vinculación con la Rv.

Además de las afecciones del sentiente, de la alteridad real de lo sentido, Zubiri habla de la *fuerza de imposición* con que se presenta lo sentido y que es el elemento causante del proceso sentiente (suscitación-modificación tónica-respuesta). Así, «el agua fría» se impone al gato, que cambia de tono vital, se ve afectado por algo otro distinto a él y da la respuesta de la huida.[13] No obstante, la «fuerza de imposición es muy variable», dependiendo del animal en cuestión, de las experiencias tenidas antes, etc., Anota Zubiri que la fuerza de imposición es de la cosa, aunque para nosotros también tiene que ver con la afección del sentiente. Por ejemplo, un golpecito suave en la mano de una persona puede provocarle muchas afecciones, sentimientos, hacerle llorar, etc., así como un golpe muy fuerte en la mano de un guerrero puede dejarle indiferente; aunque Zubiri no estaría de acuerdo, y volvería a decir que la fuerza de imposición es de las cosas mismas, porque esta fuerza de imposición proviene de la «trascendentalidad de lo real», de su apertura,[14] y así cada cosa es respecto a otras y respecto a sí, y de aquí la «posible conexión de unas cosas reales con otras». La fuerza de imposición de las cosas significa ahora que hay una respectividad mutua de las cosas entre sí (el mundo) y esa misma conexión de la realidad de las cosas se nos impone, como se le imponía al gato el agua fría. No se trata de la fuerza en sentido newtoniano, aunque quizá también, sino de la fuerza como «forzosidad», de la fuerza de las

---

12 X. Zubiri, op. cit., pp. 58-59.
13 Ib., p. 33.
14 Ib., p. 196.

cosas. A lo largo de la historia se ha pensado de varios modos esta forzosidad de la realidad: como destino *(moira),* como naturaleza *(phýsis),* como ley (legalidad de los fenómenos naturales), y Zubiri la concibe como un «poder» sobre los contenidos de las cosas, un poder como una dominancia de la formalidad de lo real sobre los contenidos, de tal forma que no cabe sentir intelectivamente contenidos sin formalidad de realidad, a no ser en casos anormales; la fuerza de imposición de lo real en la intelección nos lleva al *poder de lo real* que se manifiesta como *religación* a lo real y en última instancia a la trascendencia de la divinidad. Pero por aquí Zubiri recae, nos tememos, en el error cartesiano de un nuevo argumento ontológico: pedir el principio de Dios como garante de la realidad, su poder y su verdad en la intelección humana.

También la fuerza de la realidad o de imposición juega su papel en la verdad real, en la ratificación. Es la cosa misma como realidad la que nos ratifica en nuestra impresión (Zubiri, op. cit., 241-242). Es que las cosas *verdadean* en nuestra intelección sentiente, son ellas las que nos tienen *en sus manos,* son ellas las que se imponen con verdad. La verdad real de las cosas nos posee por su propia fuerza, las cosas se imponen por su fuerza y nos fuerzan a decir que están verdadeando en nuestros actos de impresión. La verdad real nos posee y nos arrastra a ulteriores intelecciones del lenguaje y de la razón.

La realidad, en cuanto algo que siento como independiente, autónomo, de suyo, etc., en mis sentidos es la misma. Según Zubiri, no hay grados de realidad, sino que realidad es un carácter o formalidad que está soldada con todo contenido cualitativo sentido, y que es inespecífica y trascendental, es siempre la misma. Realidad hay una y la misma, una misma realidad numéricamente una. Desde aquí se advierte que la realidad virtual puede llegar a ser, en su propio carácter de realidad, indistinguible de la realidad real: es que realidad hay sólo una, provenga de unas experiencias reales naturales o de otras virtuales artificiales.

Para cerciorarnos de si algo que sentimos corporalmente es una realidad real tenemos que evaluar cada uno de sus componentes: las afecciones del sentiente y la alteridad real que se impone con fuerza. La realidad en cuanto sentida e inteligida en impresión la denomina Zubiri *reidad.* Si algo no afecta a un sujeto, para él eso no es real; si algo no se presenta como una alteridad con fuerza, el individuo no lo considera como real.

Un primer criterio podría ser emplear cuantos más sentidos mejor en nuestra consideración de si eso que sentimos es real o no, porque los sentidos y su correlato (lo visto, lo oído, lo tocado, lo movido, etc.) son la base de la verdad. Ya el mismo Aristóteles afirmaba que «las sensaciones son siempre verdaderas».[15] Otro criterio puede ser la experiencia de los demás individuos, aunque no está garantizado que algo sea real por el supuesto hecho de que muchos lo hayan así sentido, visto, oído, etc. Otros criterios tendrían que ver con la coherencia de las cosas que sentimos a lo largo del tiempo, del espacio, de su consistencia y propiedades, etc., aunque siempre se trataría de criterios *para nosotros,* porque realidad es siempre lo que sentimos corporalmente. Así lo indicaba Heim con los tres anclajes en la realidad natural primaria: temporalidad, mortalidad y cuidado. Históricamente, se han presentado otros criterios como el cartesiano[16] de «claridad y distinción» como notas de la evidencia intelectual, y que también está presente en David Hume cuando diferencia las impresiones de las ideas, lo sentido de lo pensado, imaginado, recordado, etc., en función de los «different degrees of force and vivacity».[17] La fuerza con que se imponga lo sentido y la vivacidad, que es más efectiva cuanto menos tiempo haya transcurrido desde que sentimos, son dos aspectos a tener en cuenta. Zubiri ofrecía el criterio de la fuerza de imposición de lo sentido como alteridad real. Otras experiencias de la vida ordinaria, otros conocimientos de las ciencias y de las artes, de la música y la literatura pueden ir ayudando a ir declarándonos lo que es para nosotros lo real frente a lo virtual.

Pero el asunto de interés es que también las realidades virtuales pueden cumplir con otros criterios y ser entendidas como realidades reales, ahí está su efectividad. La cuestión de fondo es que pueden darse muchos casos en los cuales no podamos distinguir si la cosa es real o virtual, si estamos dando un golpe de raqueta a una pelota de verdad o virtual, porque pueden haberse mejorado mucho los efectos virtuales, y entonces llegamos a sentir presión, resistencia, movimiento, sonidos, vemos colores, formas, etc. La conclusión es que percibimos la pelota virtual como cosa real. Por

---

15 Aristóteles, *De Anima,* Madrid, Gredos, 1999, trad. cast. T. Calvo, 428a 10, p. 226.

16 R. Descartes, *Discurso del método. Meditaciones metafísicas,* Madrid, Espasa-Calpe, 1997, pp. 134 y ss.

17 D. Hume, *A Treatise of human Nature,* Oxford, Oxford University Press, 1987, pp. 98 y 102.

ejemplo, vemos llover, pero no llueve naturalmente; oímos pisadas de animales, pero son representaciones gráficas de ordenador en una película, etc. También las ilusiones y alucionaciones en las percepciones, las drogas y las enfermedades, incluso la literatura, como le sucedía a Don Quijote con la lectura de los libros de caballerías, producen realidades virtuales que se toman por reales. Para el que vive una alucionación óptica eso que ve es real, para el que ve volar por los aires una moto en una película eso es real, o el piloto novel que siente que se desploma de verdad su avión, aunque es una cabina de simulación de vuelo.

Realidad es el correlato de todo lo que sentimos corporalmente. Pueden intentarse distintos criterios para discernir cuándo algo sentido es real o virtual, pero, en última instancia, al igual que decía Aristóteles de las sensaciones, lo que yo vivo corporalmente, lo que veo, toco, oigo es siempre verdad si lo veo, lo toco y lo oigo. Justamente el progreso de las tecnologías de la Rv puede ser tal que simulen bien las supuestas correlaciones de mi cuerpo con las cosas que siento y de las cosas en cuanto puedan ser sentidas por mi cuerpo, y entonces sí que cabría esperar que fuera posible que no pudiéramos distinguir si eso que se presenta ante nosotros como real lo es de modo natural o virtual. De esta situación de indistinción se pueden derivar aplicaciones muy positivas y negativas, derivando hacia una *caverna virtual* de dominación.

3. Realidad virtual e irrealidad

La Rv opera a nivel de corporalidad sentiente: se trata de sentir sensaciones al modo natural, pero inducidas en situaciones de simulación artificial.

Sin embargo, por actos lingüísticos podemos inventarnos unos contenidos y formas de ser real que no sean las propias que sentimos, pero esas invenciones nos van a abrir modos de entender lo real como hacen los mitos, las religiones, las matemáticas, las ciencias naturales, la literatura, etc. Partimos de que los actos sentientes nos sitúan en la realidad primaria, que puede ser una realidad de cosas naturales, artificiales, virtuales. Pero, además, desde esta base de realidad primaria es posible y necesario construir otros modos de entender esa realidad, esos otros modos que inventamos para entender la realidad; es lo que podemos llamar *irrealidad*.

Cabe una complementariedad entre la noción de realidad virtual y la noción de irrealidad en Zubiri, como advierte Jesús Conill.[18] El concepto «virtual» tiene en Zubiri un sentido que no se identifica con el de «realidad virtual».

En primer lugar, Zubiri identifica virtual con intencional, meramente actualizado en la noesis y sin ejecutividad. Éste es el sentido que conserva su término *reidad:* la realidad en intelección pero con su *fuerza de imposición*.

En segundo lugar, a partir de *Naturaleza, Historia, Dios,* Zubiri concibe lo virtual como «potencia natural» de las cosas naturales, al modo escolástico, y le sirve de contrapunto para introducir la noción de «posibilidades» para exponer su concepción de la historia. Como ser histórico, el hombre ha de proyectar sus posibilidades de vida. Y la proyección exige *des-realizar* el pasado para que se abran nuevas posibilidades en el presente. Para que el hombre construya y cree posibilidades de vida tiene que apoyarse en la realidad de las cosas físicas, pero también en sus virtualidades o potencias. Crear para el hombre significa extraer de la virtualidad o potencia de las cosas naturales una posibilidad de vida: hasta que no se inventó el ala delta, el aire era una virtualidad o potencia para volar, pero después se convirtió en una posibilidad como medio de vida para el transporte, el placer, el estudio, etc.

En tercer lugar, el curso de 1959 *El problema del hombre* explicita que el hombre proyecta las posibilidades cuando se dirige al orden irreal, cuando toma la irrealidad como modo de realización de su vida. Por ello, el hombre necesita una «experiencia de lo irreal» en su vida. El curso *El hombre: lo real y lo irreal* pone de manifiesto esta necesidad del hombre de abrirse a lo irreal para desde ahí construir posibilidades de vida en la realidad. Ésta es la tarea de las ciencias, las artes, tecnologías, etc. El hombre está sumergido en irrealidades, muchas de ellas provenientes de la fantasía, los recuerdos, las concepciones científicas y literarias, etc. Por ser un animal de realidades (Zubiri), necesita ser un animal fantástico (Conill). Y esta necesaria versión del hombre a lo irreal no es algo gratuito, sino algo que se demanda para abrir posibilidades de realización personal, social e histórica. Desde un punto de vista evolutivo, digamos que el hombre necesitó des-realizar sus

18 J. Conill, «Lo real y lo irreal», conferencia en la Fundación Zubiri, 11 de enero de 2002, en grabación magnetofónica; cf. su conferencia «Realidad virtual e irrealidad» en este VI Congreso.

percepciones para originar otros nuevos modos de contemplar lo real; esos nuevos modos le sirven para convertirse en un ser más o menos adaptado, porque la virtualidad de una cosa natural puede también ser un medio de muerte y destrucción.

Lo irreal se construye a través de un proceso de *des-realización.* La formalidad de realidad siempre está presente en cualquier contenido intelectivo. Por ello, lo que es irreal no es la realidad, sino los contenidos de mis percepciones, imaginaciones, concepciones, razones, etc.[19] La manera como el hombre integra esa experiencia de lo irreal es la probación física de realidad, que Zubiri desarrolla en *Inteligencia y razón.*

Pero ¿qué es des-realización? En la aprehensión primordial se actualiza la cosa como realidad, pero sus notas están en compacción, no sabemos lo que la cosa es, tan sólo que se muestra como real. El acto básico del *logos* es juzgar o predicar lo que las cosas son en realidad. El *logos* ha de des-compactar las notas de esa cosa para poder predicar de ella lo que es. Nunca salimos de la formalidad de realidad, pero hacia donde nos impele lo real es hacia un campo de libertad, por ello podemos des-realizar los contenidos del campo. La realidad nos impele a desarrollar un *logos* para *figurarnos* qué serían las cosas en realidad. El *logos* es movimiento dual: primero una «distanciación» de lo que la cosa es en realidad; después la cosa y el campo mismo nos retienen, pues se trata de inteligir desde el campo lo que la cosa sería en realidad; es la intención intelectiva. Toma de distancia e intención intelectiva, los dos momentos del movimiento del *logos*. En la toma de distancia se produce la des-realización y, por tanto, la creación de nuevos contenidos, que son la irrealidad.[20]

> Irrealidad no es mero no tener realidad. Si la cosa irreal no tuviese nada que ver con la realidad, la cosa no sería «irreal» sino «arreal». Ser irreal es pues una manera de tener que ver con lo real.[21]

Lo irreal se construye por una «des-realización» que afecta tanto a la existencia como a la esencia de las cosas reales. Esa des-realización afecta, por tanto, al contenido de lo que la cosa es:

---

19 X. Zubiri, *El hombre: lo real y lo irreal,* curso de seis lecciones, de 1967, sexta cinta magnetofónica, Fundación Zubiri, Madrid.

20 X. Zubiri, *Inteligencia y logos,* Madrid, Alianza 1982, pp. 50 y ss. y 90 y ss.

21 Ib., p. 91.

> Desrealizar no es suspender «la» realidad, sino suspender el contenido que aquí y ahora es real, suspender aquello en que está realizada «la» realidad.[22]

El *logos,* al distanciarse, des-realiza el contenido de la cosa aprehendida previamente, por ello en un centauro «la» realidad aprehendida es la misma que en esta piedra. Lo que no es lo mismo es el contenido. En las ficciones, delirios, imaginaciones, en las películas, lo real conserva su formalidad, su fuerza de imposición. La irrealidad surge en el momento de retracción, cuando ponemos *entre paréntesis* lo que la cosa parece ser en realidad y nos lanzamos libremente a esbozar lo que la cosa sería, bien en cuanto percepto, ficto o concepto. Es que el hombre necesita este *rodeo por la irrealidad* para alcanzar unos contenidos firmes y útiles de las cosas reales. Entonces lo *irreal como creación del hombre reobra sobre el estar del hombre en la realidad,* no para sacarlo de la realidad, sino para hacerlo una realidad realizada[23] o también una realidad destrozada.

Conclusión

Siempre que estamos sintiendo, estamos entendiendo lo sentido como realidad. Por ello, según Zubiri, las impresiones corporales nos sitúan ya siempre en lo real y nos llevan a entendernos también a nosotros mismos como realidades. Por tanto, no podemos abandonar la realidad; en los casos de ilusiones perceptivas, alucinaciones y demás alteraciones sensoriales, así como en los casos de una muy plena experiencia de realidad virtual, los individuos sostienen que para ellos eso visto, oído, olido, etc., es real. Es que las sensaciones sentidas mías son siempre verdaderas. En este caso, entran los efectos de las tecnologías de la Rv: inducir al perceptor a sostener que eso que siente es realidad para él. Las realidades virtuales, cuando alcancen un nivel de semejanza con las cosas sentidas en la vida ordinaria, podrán llegar a ser indistinguibles de las realidades reales; esto tiene sus potencialidades positivas y negativas.

Los humanos hemos necesitado evolutiva e históricamente del recurso de la irrealidad. Para vivir en la realidad natural, social, etc.,

---

22 Ib., p. 93.

23 X. Zubiri, *Inteligencia y razón,* Madrid, Alianza, 1983, pp. 242 y ss.

necesitamos construirnos conceptos, perceptos y ficciones para inteligir y declarar lo que las cosas podrían ser; de este modo, abrimos posibilidades de comprensión de las cosas y de emprender otras acciones con las cosas. Las obras de arte, las teorías científicas, el diseño de técnicas y tecnologías, etc., son construcciones de irrealidad. Del carácter de realidad de nuestros noemas no podemos salir; justamente lo que hacemos es des-realizar los contenidos que sentimos para construir en percepciones, ficciones y concepciones lo que las cosas serían en realidad. Las tecnologías de la Rv son nuevas tecnologías y concepciones que abren nuevas posibilidades de entender, imaginar, representar, etc., las cosas que sentimos e incluso que pueden abrir nuevas experiencias de sentir, entender, actuar, en suma, de vivir. La Rv es, entonces, un modo de abrir posibilidades sensoriales, intelectuales, prácticas, sociales de un alcance ahora insospechado.

Aunque el problema persiste. ¿Y si lo real fuera irreal? ¿Y si pudiéramos confundirnos y tomar por real lo irreal y por irreal lo real? ¿Y si la realidad virtual pudiera suplir a la realidad natural? Ya se preguntaba Zubiri en el curso de 1967: «¿Y si todo fuera irreal?, ¿la percepción no deforma las cosas?». Para Zubiri, podemos des-realizar los contenidos sentidos en las impresiones a través del *logos* y de la razón, pero no podemos dejar de estar ligados a la realidad, porque en ella siempre estamos en cuanto estamos conscientes sintiendo con nuestro cuerpo. Sin embargo, aquí hemos señalado que la Rv puede ofrecerse a un humano sentiente y éste quizá no pueda discernir si eso que siente es real o virtual, porque en cuanto sentido ya siempre es real. Desde la fenomenología, la respuesta es: lo que vemos es lo que es, la cosa es tal como se aparece a mí. Y además luego puedo, por mi lenguaje y razón, des-realizar lo que se me aparece e intentar declarar lo que sería la cosa en perceptos, conceptos o ficciones. Ese rodeo por la irrealidad es lo que más caracteriza al hombre, porque implica la libertad de desrealización; siempre sobre el fundamento previo de estar en la realidad. La realidad virtual es un nuevo modo tecnológico para hacernos sentir mundos irreales que en su misma formalidad son reales; por ello, reobran sobre nuestra propia vida. Evitar sus perversidades y extender sus posibilidades positivas es tarea de nuestra responsabilidad presente.

LA REALIDAD VIRTUAL Y EL PAPEL DEL CUERPO EN ELLA. ANÁLISIS FENOMENOLÓGICO

María Luz Pintos Peñaranda (Universidad de Santiago de Compostela)

¿Qué es «realidad virtual»? En esta era de la informática, para la gente corriente y para los especialistas, hablar de «virtualidad» significa hablar de «virtualidad tecnológica», y un concepto se hace sinónimo del otro. En el uso cotidiano de los términos «virtual» y «virtualidad», y en los estudios especializados, se confunde lo que la fenomenología puede esclarecer como siendo cosas bien diferentes. Fenomenológicamente hablando, la llamada «virtualidad tecnológica» es tan sólo un tipo concreto de «realidad virtual» que no agota todo lo que podemos entender por ésta.

Cuando iniciamos el camino fenomenológico de salir de la «actitud natural-ingenua» en la que se dan este tipo de confusiones y ambigüedades e intentamos clarificar el sentido de «virtualidad», inexorablemente somos llevados a la subjetividad humana, la cual, al ser una subjetividad corpóreo-perceptivo-práxica, porta en sí misma la virtualidad en tres primordiales modos que pueden ser diferenciados analíticamente: 1) la virtualidad como realidad noemática; 2) la virtualidad de las implicaciones que la interioridad de cada sujeto arrastra consigo en pasividad y que hacen posible la percepción y comportamiento con sentido actuales; 3) la virtualidad como un vivir continuamente en lo posible saliendo de la pura actualidad. Éstos son diferentes modos en que podemos observar, analíticamente, la virtualidad trascendental que constituye a todo sujeto humano, dándosele siempre ya bajo forma de pre-donación.

El descubrimiento de la virtualidad trascendental trae consigo los siguientes descubrimientos: *en primer lugar,* el descubrimiento de que la virtualidad juega un papel constitutivo en la experiencia del sujeto humano y que, por tanto, hay siempre, en la experiencia, una originaria dimensión virtual. *En segundo lugar,* el descubrimiento de que la «realidad virtual» y la virtualidad «tecnológica» no sólo no se pueden identificar entre sí confundiéndolas como siendo la misma cosa, sino que incluso hay prelación entre ellas. Hay una virtualidad que es *previa* a la llamada virtualidad «tecnológica»; una virtualidad que, además, es la que hace a ésta posible. Sin ella, nunca hubiera existido esta virtualidad «tecnológica» de la que ahora tanto nos enorgullecemos. O, dicho de otro modo, sin la subjetividad humana nunca hubieran existido ni la ciencia ni los actuales logros tecnológicos derivados de ella. Y, *en tercer lugar,* el descubrimiento de que, tanto en estos tres modos de virtualidad primordial citados arriba como en la virtualidad tecnológica, el cuerpo del sujeto es siempre, y de forma inevitable, punto de enclave principal.

Es justamente en este aspecto donde centraré mi análisis. En nuestros seminarios de la Sociedad Española de Fenomenología (SEFE), alguna vez se ha mencionado la idea de que «en la realidad virtual no juega un papel el cuerpo». Yo discrepo de esta afirmación y dirigiré toda mi argumentación a mostrar que, más bien, lo que ocurre es exactamente lo contrario: *no es posible la realidad virtual sin la intervención, pasiva y activa a la vez, del cuerpo humano*. La estructura temporal de nuestra existencia, es decir, la temporalidad viviente y fluyente de toda subjetividad, sólo puede ser en cuanto *co-simultánea* a la corporalidad; y esta co-simultaneidad es la que funda las condiciones de posibilidad de la virtualidad tecnológica de la informática.

Si por algo se caracteriza el ser humano es porque, en vez de ser sólo «naturaleza», es también «cultura». En su vivir va envolviendo de sentido —de sentido simbólico-cultural— sus actos y los objetos que le rodean en su mundo-entorno. Es como si, permanentemente, desenvolviera su vida en el escenario del juego ya que, como ser simbólico, lejos de conformarse con lo dado de modo natural, *transforma esto dado en otra cosa diferente a lo que es al envolverlo de un sentido que, por sí mismo, no tiene*. El sujeto, en su vida cotidiana, cuenta permanentemente con lo posible que, de este modo, adquiere, sin abandonar su lugar de posible o de virtual, una espe-

cie de actualidad. En efecto, ser un ser simbólico es vivir constantemente en este juego de cambiar la realidad dada, confiriéndole un nuevo sentido. Y esto es algo tan presente en nuestras vidas diarias, y a lo que estamos tan acostumbrados, que nos pasa desapercibido. Cuando yo era niña, un pequeño trozo de madera, informe, gracias a que mi mano lo movía y mi boca acompañaba este movimiento con el run-run característico de un coche, se convertía para mí, imaginativamente, en un coche. El sentido simbólico del que yo lo envolvía lo transformaba, virtualmente, en otra cosa. Jugando a ser una mamá, me hacía pasar por una mujer adulta que hacía cosas de adulta. Y, así, continuamente, todos nosotros jugamos a cambiar la realidad, transformándonos simbólicamente a nosotros mismos o a lo que nos rodea. La virtualidad forma parte, pues, de la vida cotidiana de todo sujeto humano. Y, en este juego de transformación que es parte inseparable de toda vida humana, la técnica ayuda a que nuestro juego no siempre se quede en simple imaginación mental. Levanto el teléfono, marco un número, y es «como si» mi amigo que vive a cientos de kilómetros de distancia estuviera a mi lado; y charlamos, de hecho, entre nosotros. Aunque entre mi ciudad y Madrid hay unos seiscientos kilómetros, coger el avión convierte esa distancia en otra muchísimo más reducida ya que se puede salvar en tan sólo cuarenta minutos. En este caso es «como si» Santiago de Compostela y Madrid estuviesen cercanas para lo que es el caminar humano. En fin, que nuestras vidas «simbólico-culturales» —nunca, pues, puramente «naturales»— consisten en un ir y venir de una realidad a otra realidad, de lo dado en actualidad a lo imaginado virtualmente. Y, en esta transformación, las diferentes tecnologías pueden ayudar mucho.

En este momento, la nueva tecnología informática que define nuestra época nos permite continuar con este juego de transformación que forma parte tan esencial en toda vida humana —vida que hace que continuamente vivamos en lo virtual—. *Por medio de imágenes virtuales conseguidas digitalmente, la actual informática permite poner ante nosotros un mundo de imaginación o, mejor dicho, nos permite «entrar» —como si mirásemos por una «ventana»— en un mundo diferente, un mundo de fantasía que es perceptivamente exhibido ante nosotros por medio de esas imágenes: el mundo de la virtualidad tecnológica.*

1. Virtualidad tecnológica y «apariencia real»

Toda imagen virtual es una «apariencia real»[1] (VB, p. 76). Es decir, aunque es «apariencia» es también *real (wirklicher «Schein»);* y, siendo real, no por ello deja de ser mera *apariencia*.

a) Es *real* en el sentido de que las imágenes digitales son realmente *percibidas* por el sujeto que está situado delante de la pantalla del ordenador o que tiene su cabeza metida dentro de un casco visualizador o sus ojos detrás de unas gafas especiales para la visualización informática. Yo aprehendo perceptivamente las imágenes informáticas y, por ello mismo, aunque como «imágenes», *están ahí para mí*. Por ello, dice Husserl[2] (ID, § 90), la imagen es algo *real;* una imagen es un «objeto-imagen» que está ahí, ante mí, dándoseme *intuitivamente,* es decir, en presencia perceptiva, aunque, de hecho, se trate de un objeto-imagen que está funcionando como-imagen-de-otro-algo, de otro algo real, de otro objeto del cual decimos que es una mera «apariencia». Y es evidente que sin la corporalidad perceptiva y práxica no podríamos estar hablando de «imágenes», ya que no sólo han de ser vistas perceptivamente por un sujeto, sino que también ha de haber un sujeto que con su poder creativo-simbólico y con su actividad construya previamente esta tecnología virtual y pueda, en lo sucesivo, accionarla para visualizar esas imágenes cuantas veces se quiera. Cuando aquí hablamos del «sujeto» en donde se origina la constitución de sentido de las imágenes virtuales de la tecnología informática, tanto se trata de ese sujeto que las ha diseñado digitalmente en algún momento (llamémosle «sujeto-diseñador» o creador primero) como del sujeto que tan sólo tiene que hacerse con la técnica —creada previamente por otros— que le permite reproducir ante su percepción esas imágenes (éste es el «sujeto-visualizador» o creador segundo). La virtualidad electrónica sólo es posible cuando hay un sujeto autor y un sujeto visualizador o, en todo caso, un mismo sujeto que primero ha sido autor y, luego, ha pasado a ser visualizador. Pero, en todo caso, siempre se trata de un sujeto que actúa en cuanto corporalidad perceptivo-práxica.

---

1 En adelante, las siglas «VB», insertadas en el texto entre paréntesis, remiten a Eugen Fink, «Vergegenwärtigung und Bild. Beiträge zur Phänomenologie der Unwirklichkeit», en *Studien zur Phänomenologie 1930-1939,* La Haya, M. Nijhoff, 1966.

2 En adelante, las siglas «ID», insertadas en el texto entre paréntesis, remiten a *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica,* México, FCE, 1962.

b) La otra característica de las imágenes informáticas es la de *apariencia*. En efecto, pese a ser la imagen algo que se me está dando perceptivamente y que, por consiguiente, esta percepción está realmente dada a mí, la imagen es siempre un «irreal». La imagen es un irreal que se presenta ante mí intuitivamente, sí, pero a la que yo capto como un «irreal».

Los §§ 109-112 de *Ideas I* y el estudio que a partir de ellos hizo Eugen Fink en su escrito *Re-presentación e imagen* describen muy bien este rasgo de apariencia propio de las imágenes: una imagen consta de un «soporte» real y de un «mundo de imagen»; de ambas cosas a la vez, como formando un conjunto inseparable. Si ahora aplicamos esto a nuestro tema, tenemos que, por lo que respecta a las imágenes informáticas, su «soporte» real es la pantalla sobre las que se ven o bien es el casco o son las gafas visualizadoras. Este soporte es *materialmente* existente, pero se le da «disimulado» a nuestra percepción corpórea. Cuando estamos percibiendo unas imágenes informáticas, es en ellas en lo que nos fijamos, y no en el soporte material gracias al cual se visualizan. Nos «olvidamos» del soporte para centrarnos en las imágenes; en unas imágenes que, como decimos, tienen para el sujeto existencia *real,* a la vez que se dan como *apariencia*. El «mundo de imagen» es esta faceta «irreal» de las imágenes reales. El «mundo de imagen» es la «irrealidad» presentada en imagen. Pero lo importante en esto es que *hablamos aquí de «irrealidad» no porque no tenga existencia sustancial —que sí la tiene porque, de hecho, las imágenes se están presentando perceptivamente ante el sujeto—, sino porque se le está dando al sujeto siempre en el sentido de irreal, es decir, de simple «imagen»-de-otro-objeto y, por lo tanto, de «apariencia»*. Las imágenes que tengo ante mí, en la pantalla del ordenador, *las vivo noemáticamente como* una «reproducción». Y en esto consiste el modo propio de dárseme estas imágenes. No importa cuál sea el procedimiento tecnológico que las hace posibles, sino el cómo-se-me-dan-a-mí. Y *se me dan «como si» el objeto no presente en ellas —que ellas representan— estuviera ahí, presente de algún modo en las imágenes de la pantalla.*

Sin perder de vista la tesis que pretendemos defender (a saber, la de que no es posible la realidad virtual sin la intervención, pasiva y activa a la vez, del cuerpo humano), vamos a describir este mundo del «como si», este «mundo de imagen», ya que esto permitirá que nos vayamos introduciendo en importantes aspectos de la subjetividad que están implicados en nuestro tema. Para hacer esta descripción de qué es el «mundo de imagen»

para el sujeto, tanto Husserl como Fink utilizan ejemplos bien ilustrativos. Husserl escoge un ejemplo alemán: el grabado de Durero *El caballero, la muerte y el diablo,* del año 1513 (ID, § 111). Fink pone como ejemplo una pintura más cercana a su época: *El leñador,* del suizo F. Hodler (VB, § 32). Nosotros podemos también pensar en un ejemplo actual y éste bien puede ser el de esta pintura de Holder convertida en imagen informática y visualizada en nuestra pantalla con tecnología tridimensional. En cada uno de los tres casos la tecnología varía, ya que se usan o bien punzones e instrumentos de grabador, o bien pinceles y pinturas o bien sofisticados cálculos digitales, pero, para el caso, cualquiera de los tres ejemplos ilustra perfectamente lo que significa «entrar» en un «mundo de imagen»; el resultado es siempre este mismo «mundo de imagen» presentándose ante nosotros y, con ello, la posibilidad de entrar en él. Varía también el soporte: en el primer caso, se trata de la hoja grabada con todos sus relieves, en el segundo caso, la superficie de la tela sobre la que se representa la escena pintada, con todos sus trazos y colores reales, y en el tercero, la pantalla del ordenador (siempre tiene que existir un soporte material, y éste llegar al sujeto corpóreo-perceptivo-práxico). Sin embargo, en los tres casos, las imágenes grabadas, pintadas o digitalizadas y visualizadas electrónicamente tienen en común que nos presentan ante nuestro sentido perceptivo una «irrealidad», un «mundo de imagen». Y cuando decimos de las imágenes que, al darse ante nuestra percepción, tienen para nosotros el carácter de «irrealidad» es porque el cuerpo del sujeto «nota» en lo que está presenciando la ausencia de ciertos rasgos. Esas imágenes son visuales, pero no se pueden tocar directamente —volveremos más adelante sobre esto—. Ni tienen olor. Puede que algunas de ellas vayan unidas a algún sonido, pero éste puede ser separado de ellas artificialmente, como si no formara parte insuprimible de su esencia. Y, desde luego, gustativamente no saben a nada, incluso en el caso de que yo pase mi lengua por la pantalla. Por todo ello, es mi propia corporalidad la que constituye, de forma inmediata, el sentido de irrealidad de las imágenes que tiene delante.

Este «mundo de imagen», junto con su correspondiente «soporte», tiene una estructura de «ventanalidad» *(Fensterhaftigkeit),* como Fink lo expresa (VB, p. 76), que supone, para el sujeto visualizador, dos cosas importantes:

En primer lugar, estas imágenes «le abren a» un mundo que no coincide exactamente con el suyo, en el que se está desenvolviendo su vida de

sujeto viviente. Las imágenes actúan como una «ventana» hacia ese mundo, por la que el sujeto puede entrar visualmente. Por ejemplo, cuando nos asomamos a esta ventana de nuestro ejemplo, accedemos al interior de ese mundo del leñador tal como está representado por Hodler. Se trata de un mundo «otro», un «mundo de imagen» con su espacio, su tiempo y sus «imágenes-objetos» e «imágenes-persona» o «imagen-animal no humano», situándose y durando en ese espacio y tiempo, y no en los del mundo real de la existencia del sujeto. Al entrar en este «mundo de imagen», y ya se trate de imágenes fijas o dotadas de movimiento virtual, siempre nuestra «mirada» ve un presente en ellas y, co-dándose en él, ve también un futuro («El leñador —dice Fink al observar la pintura— acaba de blandir la macheta; ésta va a quebrar el tronco») y deja exhibirse un pasado en los caracteres históricos de los objetos presentes («Hay en el bosque árboles más viejos que otros»). Es, pues, éste un mundo propio, un mundo posible, un mundo de imaginación plasmado en esas imágenes; un mundo simulado en ellas —el mundo del «como si»—; un mundo representado en esas imágenes, ya sean inertes o estén dotadas de movimiento electrónico. Al percibirlas no estamos vueltos hacia las imágenes que ahí aparecen tomándolas simplemente como «objetos» de observación, sino que, por medio de ellas, vemos reproducido el caballero de carne y hueso que va subido a su montura enfundado en su armadura y con su pequeña atmósfera de muerte (ID, § 111) o vemos reproducido (por lo menos implicativamente, como veremos) el mundo entero del leñador en el bosque. Es como si por una especie de magia nos escurriésemos «dentro de» ese mundo a través de la ventana de las imágenes para vivirlo desde dentro.

En segundo lugar, estos objeto-«imágenes» reproductores «*no está(n) ante nosotros* —dice Husserl— *ni como existente(s), ni como no-existente(s),* ni en ninguna *otra modalidad* de posición» (ID, p. 263). El carácter de posición ha perdido fuerza aquí. No es que este mundo no exista presencialmente para el sujeto, ya que lo está percibiendo, sino que posee un sentido para él muy diferente al del «modo real» de su vivir cotidiano. Cuando tomamos algo como «mera reproducción» no le estamos imprimiendo el sello del ser o del no-ser, ni lo ponemos como válido o no válido, justo o injusto, etc. Simplemente es para nosotros, sujetos observadores, un mundo *neutralizado*. La fantasía es una «representación neutralizante», dice Husserl (ID, p. 262). En el mundo representado en imágenes, el contenido del mundo real está neutralizado, no puesto como real. La neutra-

lidad produce una modificación de la creencia en la experiencia y en la vida activa. Presentativa e intuitivamente se está dando una realidad, pero ésta está llegando al sujeto *con sentido de* «irrealidad»; así es como la está él constituyendo. Y es que el ego humano tiene como una de sus características esenciales el ser libre para efectuar una ruptura en la creencia ingenua en la experiencia.

Fink dice algo sobre el soñar y los sueños que puede ayudar a comprender mejor este «mundo de imagen» en el que la creencia dóxica se torna en neutralidad («modificación de neutralidad»). En el soñar, la actitud del ego durmiente y soñador es estar enteramente absorto en su mundo de sueño. No es que él esté «sin mundo», sino que, *transitoriamente* —es importante entender que se trata de algo *transitorio—,* ha perdido el mundo actual *para vivir en otro modo del ser presente:* en un mundo soñado. Y en este mundo del sueño —al igual que en el «mundo de imagen» de la tecnología virtual el sujeto visualizador—, el ego soñador es siempre y esencialmente un ego *despierto* para ese mundo del sueño y es como tal que vive y experimenta ese mundo; totalmente absorto en él, en esa fantasía. «El soñar —dice Fink— es la actitud del ego actual absorto en su mundo hasta un grado extremo; no es, pues, un "ser sin mundo"[...], es un "haber perdido el mundo"» (VB, p. 64), es decir, su mundo de la vida actual en su actuación ejecutiva cotidiana.

Ahora bien, el sujeto que «entra» en un «mundo de imagen» y en él se queda inmerso y como «olvidándose» de su actualidad, a pesar de que está absorto, sigue siempre abierto a su mundo real actual. No ha dejado de ser, ni siquiera por un momento, sujeto «viviente», es decir, corpóreo-perceptivo-práxico; de ahí que cualquier detalle puede hacerle «despertar» de su actitud absorta y pasar a experimentar las imágenes y la irrealidad en las que está metido tan sólo como algo irreal o una «apariencia», mera representación reproductora. Estoy absorta asistiendo al espectáculo visual del recorrido tridimensional por el interior de una casa cuando, al sentir el olorcillo de la comida que se está asando en el horno en mis órganos olfativos, se activan mis jugos gástricos y, entonces, siento hambre, me saco las gafas visualizadoras de 3D y aterrizo en el mundo de mis necesidades reales para ingerir un poco de alimento. Como señala Fink, «la tendencia absorta en la que el ego actual vive "olvidándose" de él, puede ser destruida en cualquier momento por una tendencia afectiva violenta sali-

da del mundo real, mundo hasta entonces apartado cuidadosamente: por ejemplo, en la habitación vecina, una detonación, un grito...». Se produce, entonces, el «despertar» de la actitud absorta. Y se pasa a experimentar «lo imaginado sólo *en tanto que* imaginado y la irrealidad en tanto que irrealidad» (VB, p. 56). Nos pararemos más en esto un poco más adelante, pero, antes, todavía debemos fijarnos en otro aspecto relativo al sujeto del «mundo de imagen» y que supone una notable diferencia entre el sujeto en el mundo del sueño y en el mundo de imagen neutralizado y determinado del todo por ella. La fantasía en la que vive el soñador se desarrolla exclusivamente como fruto de su pasividad; en cambio, en el mundo de imagen —mundo de imaginación—, el sujeto es libre para crear a su arbitrio, aunque, naturalmente, teniendo el límite de las *unidades asociativas,* las cuales, tal como ahora mostraremos, no pueden ser controladas por su voluntad (VB, p. 67).

2. Virtualidad tecnológica, cuerpo actual y cuerpo habitual

La entrada en un mundo de imagen supone, por una parte, que el sujeto tiene en presencia perceptiva esos «objeto-imágenes» virtuales y, por otra parte, que capta estos «objeto-imágenes» bajo algún sentido y que éstos son, por tanto, para él, *objetos noemáticos*. Pues bien, estos objetos noemáticos —los objetos percibidos por el sujeto con un sentido u otro— se presentan ante él en *unidad* perceptiva. Esta *unidad* perceptiva supone varios aspectos que atañen a las imágenes virtuales electrónicas y que permiten responder a algunas de las preguntas básicas sobre tecnología virtual: ¿por qué, cuando yo visualizo una imagen digital, reconozco en esa imagen «una casa» representada ahí con sus múltiples elementos que la componen exterior e interiormente?, ¿qué me hace «identificar» esa figura electrónica en pantalla como el objeto «casa» con el que estoy acostumbrada a desenvolverme en mi vida cotidiana actual? Veo una cierta imagen electrónica e, inmediatamente, reconozco en ella *el mismo objeto «casa»* del que yo tengo otras experiencias. ¿Por qué esto?, ¿qué hace posible constituir el sentido de esa imagen electrónica como una «casa» y no como otra cosa distinta o, incluso, como unas impresiones visuales en la pantalla pero sin sentido? Cuando hablamos de *unidad* perceptiva es, en primer lugar, para describir lo que sucede cuando soy capaz de identificar un objeto bajo

el mismo concepto «casa», ya se trate de un objeto material que tengo ante mí en presencia actual y que sirve para habitar en él, bien se trate de una imagen que me viene en recuerdo, o de una imagen pintada sobre un lienzo, o plasmada en una fotografía o en una pantalla de cine, o bien se trate de una imagen electrónica, etc., etc. Cuando hablamos de *unidad* perceptiva es, en segundo lugar, para referirnos al hecho de que, aunque no se me estén dando en presencia actual todos los elementos que componen un objeto que percibo —por ejemplo, el objeto «casa» en imagen electrónica—, de algún modo *están todos ellos «implicados» en mi percepción y mi percepción actual está «referida a» ellos.* Veamos esto, pues. Es un descubrimiento de la fenomenología constitutiva de importancia nuclear. Teniendo como telón de fondo a Husserl, nosotros intentaremos aquí analizar la virtualidad tecnológica aprovechando el pensamiento de Merleau-Ponty y de Gurwitsch, como ya hemos hecho con el de Fink, respecto a este descubrimiento.

Decía Merleau-Ponty que «mi cuerpo es aquello gracias a lo que existen objetos»[3] (PH, p. 110). Pero, al decir esto, ¿a qué cuerpo se refiere? Porque el caso es que, aunque cada sujeto posee un único cuerpo, éste comporta dos niveles bien diferentes: el del *cuerpo actual* y el del *cuerpo habitual*. El cuerpo actual es el origen del cuerpo habitual, pero, a la vez, el comportamiento perceptivo y práxico de mi cuerpo actual no podría tener sentido si no fuera porque en él está interviniendo, integrado, el cuerpo habitual o cuerpo de hábitos. Merleau-Ponty acude al cuerpo habitual cuando analiza en *Fenomenología de la percepción* el famoso caso del sujeto que tiene un brazo amputado pero con el que sigue cual si se tratara de un fantasma. El asunto es que este sujeto, pese a su amputación en su cuerpo actual, sigue abierto a todos los movimientos que antes ejecutaba con su brazo, es decir, sigue «contando con» él. Habitar un mundo significa que en él hay unos estímulos y unas situaciones que se reiteran típicamente y a los que el cuerpo habitual del sujeto está acostumbrado a responder de modo igual de típico o reiterativo. La vida de un sujeto conlleva siempre unos ritmos o hábitos de acción, de pensamiento y del sentir. El amputado se siente provisto de un miembro que ya no tiene porque su cuerpo habi-

3 En adelante, las siglas «PH», insertadas en el texto entre paréntesis, remiten a Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción,* Barcelona, Península, 1975.

tual interviene como fondo en su cuerpo actual. ¿Cómo puede estar percibiendo unos objetos como «manejables» cuando, de hecho, al carecer de brazo, ya no puede manejarlos con él? Porque lo manejable ha dejado de ser para él lo que actualmente maneja *para convertirse en lo que «podría» manejarse.* Lo manejable ha dejado de ser un manejable (actual) *para él* (es decir, para su cuerpo actual) y ha pasado a convertirse en un manejable *en sí*. Correlativamente, es necesario que su cuerpo sea captado por él no sólo en una experiencia instantánea —sólo instantánea— de un mero organismo biológico (y amputado), sino también integrada en la totalidad de su existencia, es decir, en su «ser en el mundo» comprometido en él en una red de situaciones y respuestas habituales (PH, pp. 92 y ss.).

Evidentemente, si «mi cuerpo es aquello gracias a lo que existen objetos», y por «cuerpo» hay que entender tanto el cuerpo actual como el habitual, esto tiene que afectar también a los «objeto-imágenes» de la virtualidad tecnológica. Cuando estoy ante el teclado del ordenador y, con mi ratón en la mano, efectúo aquellos movimientos que ponen en la pantalla las imágenes que deseo, esto sólo es posible porque tengo interiorizada la fórmula de estos movimientos. Muevo mi cuerpo de manera que así yo pueda reproducir estos movimientos gracias a que mi cuerpo actual y mi cuerpo de hábitos actúan ambos unificados en mis movimientos orientados a esa reproducción. Llevo siempre conmigo un mundo adquirido de experiencias práxicas, sedimentadas en mi corporalidad viviente, y por ellas sé cómo debo manejar el teclado y el ratón o cualquier otro instrumento del que se trate. «Un movimiento se aprende —dice Merleau-Ponty— cuando el cuerpo lo ha comprendido, eso es, cuando lo ha incorporado a su "mundo"» (PH, p. 156). Igualmente, soy capaz de interpretar las imágenes virtuales como siendo tal o tal otro objeto porque esas imágenes no son para mí meras imágenes físicas compuestas de datos sensibles que así llegan a mi cuerpo perceptivo actual, sino que son captadas perceptivamente por mi «mirada» envolviéndolas del significado que, desde mi historia personal e intersubjetiva, ellas tienen. Mis ojos físicos actúan como el «soporte» material —que, junto con el resto del cuerpo, pasa desapercibido—, pero ellos nunca pueden ser la causa de mi interpretación de lo que veo. Lo que veo es mirado por mí de un modo u otro conforme a mi experiencia sedimentada o cuerpo habitual. En la imagen virtual en la pantalla ocurre lo que en la realidad real: la «mirada» envuelve de sentido lo que es la imagen puramente física tocando mi sensibilidad. La mano

izquierda de la imagen de un hombre o de una mujer en la pantalla, al tiempo que la percibo con sus movimientos, la estoy integrando en mi cuerpo vivido e identificándola con mi propia mano izquierda y con sus movimientos típicos como cuerpo habitual. Para poder imitar los gestos de alguien a quien tengo frente a mí (en la pantalla del ordenador, por ejemplo; en imagen virtual), no es necesario que yo sepa expresamente que «la mano que aparece a la derecha de mi campo visual es la mano izquierda de mi interlocutor». En la imitación normal, la mano izquierda del sujeto se identifica inmediatamente con la de su interlocutor, la acción del sujeto se adhiere inmediatamente a su modelo, el sujeto se proyecta o se irrealiza en él, se identifica con él, y el cambio de coordenadas está contenido de modo eminente en esta operación existencial... Esquema corpóreo es justamente este sistema de equivalencias, esta invariante inmediatamente dada por la que las diferentes tareas motrices son instantáneamente transponibles... Para que podamos representarnos el espacio es preciso que hayamos, primero, sido introducidos en él por nuestro cuerpo y que éste nos haya dado el primer modelo de transposiciones de las equivalencias, de las identificaciones, que hacen del espacio un sistema objetivo y permiten a nuestra experiencia ser una experiencia de objetos, de abrirse a un «en sí». «La motricidad [del cuerpo habitual] es la esfera primordial en donde se engendra, primero, el sentido de todas las significaciones en el dominio del espacio representado [por medio del cuerpo actual]» (PH, pp. 158 y ss.)

Ante situaciones típicas, tomo decisiones típicas y efectúo una serie de movimientos típicos para obtener resultados que, en mayor o menor medida, son previsibles o anticipables. Interpreto y muevo los «objeto-imágenes» virtuales con ayuda de mi experiencia corpóreo-perceptivo-práxica con objetos reales. Cuando con la ayuda de la tecnología tridimensional me desplazo por el interior de una casa de dos plantas, en este «mundo de imagen» cada percepción, cada gesto, cada movimiento de mi cuerpo se efectúa sobre un fondo de coordenadas espaciales y de experiencia que se han ido depositando en mí a lo largo del tiempo. Subo virtualmente las escaleras de esta casa sabiendo, de antemano, que cuando hay escaleras es porque arriba hay otra planta y sabiendo que este movimiento de subir me llevará a esa planta y que ésta todavía tendrá otras dependencias o habitaciones. Cuando entro en un «mundo de imagen» conseguido con tecnología digital, todo mi comportamiento es «orientado» frente a los

«objeto-imágenes» que se presentan ante mi percepción. Aunque la tecnología digital crea un espacio tridimensional virtual, nuestro cuerpo, viéndolo en presencia actual e interactuando con él, no está «en» ese espacio en términos puramente físicos, sino que, dicho merleau-pontianamente, *lo habita* y por ello puede actuar en él con sentido. No dejo de «ser en el mundo» cuando entro en un «mundo de imagen». Al entrar en él, me llevo conmigo mi cuerpo habitual, condición indispensable para interpretarlo e interactuar con él. Un «objeto-imagen» es siempre un objeto noemático dándoseme en «apariencia real». Para constituir su sentido noemático, el sujeto debe apoyarse en un mundo anterior de sentido o significaciones que se ha ido sedimentando en él en forma de hábitos gracias a su corporalidad perceptivo-práxica.

Aron Gurwitsch nos introduce en un minucioso análisis descriptivo de la estructura del noema perceptivo en su principal escrito —*Esquisse de la phénoménologie constitutive*—, inédito hasta hace sólo unos tres meses. Su análisis resulta muy iluminador para la indagación que aquí estamos intentando. Gurwitsch insiste en la importancia de las implicaciones en la percepción de un objeto: *todo objeto dado en visión directa está como sumergido en un halo de implicaciones y referencias*. Las implicaciones, dice, «son trazos que las experiencias pasadas han dejado en el objeto [...] son sedimentos de percepciones y, en general, de experiencias pasadas, que se relacionan con el objeto en cuestión»[4] (ES, pp. 214 y ss.). «Cuando uno percibe una casa, la cual se presenta bajo un cierto aspecto, es la casa-percibida-como-tal la que ocupa el presente de la vida consciente. Todos los hechos que figuran en la unidad del sentido noemático perceptivo que es la casa-percibida-como-tal participan en la forma temporal del presente, aunque algunos de estos hechos estén dados *modo original* y otros no estén dados de esta manera privilegiada» (ES, p. 231). Si esto es así, y si todo objeto dado en visión directa se presenta sumergido en un halo de implicaciones y referencias que proceden de las experiencias perceptivas pasadas del sujeto y que no están dados en presencia directa, nosotros debemos deducir que esto mismo ocurre cuando estamos ante un «objeto-imagen»: *las imágenes virtuales conseguidas digitalmente también se*

4 En adelante, las referencias a «ES» insertadas en el texto entre paréntesis remiten a Aron Gurwitsch, *Esquisse de la phénoménologie constitutive,* París, J. Vrin, 2002.

presentan ante el sujeto sumergidas en esta aureola de implicaciones y referencias y ellas son, pues, las que posibilitan la identidad de ese «objeto-casa» virtual como, efectivamente, una «casa». En efecto, cuando yo tengo una casa ante mí en imagen digital, esta percepción particular *implica* referencias a las fachadas y a los lados de la casa que no estoy viendo en este momento concreto pero que, de alguna manera, están contenidos en mi experiencia actual y la están constituyendo en su sentido «casa». No estoy viendo las otras fachadas pero *sé que están ahí* (pertenecen constitutivamente a mi sentido «casa»); sé *que si* me muevo en torno a la casa o, con la tecnología digital, por ejemplo, hago girar la casa ante mi vista sobre sí misma, aparecerán las otras fachadas que ahora no veo, y de las presupongo su existencia. ¿Por qué? Porque mi acto perceptivo es siempre una *unidad* en la que las experiencias perceptivas pasadas están sedimentadas, en pasividad; pasividad desde la que están actuando en mi percepción actual. «El pasado se prolonga en el presente en este sentido de que a la luz de experiencias pasadas como se percibe lo que se ve» (ES, p. 215). «En tanto que lo que se presenta a la conciencia es una casa percibida desde tal lado —dice Gurwitsch—, es esencial, para el sentido perceptivo (en tanto que casa que aparece bajo tal aspecto más susceptible de ofrecerse bajo aspectos diferentes) que la percepción actual reenvíe a percepciones potenciales que harán visible lo que, en el presente, no lo es. Estas referencias figuran, pues, a título constitutivo en el seno de la experiencia actual» (ES, p. 247). La casa que yo estoy visualizando tiene sus fachadas exteriores recubiertas de material granulado. Y aunque yo sólo tengo en estos momentos percepción «visual» de este recubrimiento, el objeto tal como se me está ofreciendo en visión implica una llamada a un noema «táctil» más o menos determinado: puedo presuponer por anticipado cómo sería mi sensación al contacto táctil con las paredes exteriores de la casa gracias a mis experiencias actuales habidas anteriormente y que ahora están actuando *en implicación* asociadas a la imagen actual. La tecnología 3D me permite avanzar por el interior de la casa. Me dirijo, virtualmente, a un mueble que hay en ella y abro uno de sus cajones con mis manos. Hago este movimiento, porque la percepción visual del exterior de los cajones trae consigo, *implicada,* una referencia a que un cajón es un objeto hueco que «se puede» extraer y en el que «se pueden» meter cosas dentro. Mi experiencia pasada está posibilitando mi actuación de extraer el cajón hacia fuera. Es por ella que percibo inmediatamente su funcionalidad *antes* de que lo

extraiga. Es, pues, evidente, que la constitución del sentido noemático en la percepción no sería posible sin la estructura temporal interna, fluyente, de la subjetividad. Los hechos no vistos deben estar presentes bajo el modo de implicación en lo percibido directamente. Por ejemplo, cuando desde lo alto de una montaña se perciben figuras humanas, casas, automóviles, etc., apareciendo tan pequeños y alejados, el aspecto bajo el que se ofrecen —señala Gurwitsch— contiene una referencia al aspecto bajo el que estos objetos se presentaban cuando el sujeto los percibía a una distancia «normal» —por ejemplo, al encontrarse con ellos en la calle—. Sin estas referencias de la vida normal —referencias en las que, a fin de cuentas, el cuerpo juega un papel principal—, lo que el sujeto percibe desde lo alto de la montaña no tendría para él el sentido perceptivo de cosas verdaderas, sino sólo el de fenómenos fantasmagóricos. Cuando veo, por ejemplo, una figura humana en la pantalla del ordenador o en un espacio tridimensional creado digitalmente, al igual que cuando la veo representada en una foto, en una pintura, en mis recuerdos, etc., soy capaz de reconocerla como representación de una persona humana porque la percepción actual que tengo de ella trae consigo un excedente, unas *implicaciones* de experiencias pasadas de mi vida normal y que forman mi cuerpo habitual sólo echando mano de mis recuerdos y experiencias pasadas, y aplicándolos a la imagen que tengo ante mí puedo comprender lo que es tal imagen y esperar de ella un cierto tipo de actuación típica o habitual ante situaciones típicas o habituales. La imagen virtual de un hombre en pantalla extiende su brazo y ase con su mano un vaso de cristal; después, levanta su brazo y abre la mano dejando caer el vaso contra el suelo. Yo puedo anticiparme a lo que sucederá: que el vaso se hará añicos. Soy capaz de anticiparme a lo que va a suceder porque, al percibir la escena, ésta trae consigo, implicadas, para mí, otras percepciones —en las que mi cuerpo intervino de un modo principal— que en su día fueron actuales y que ahora están interviniendo como fondo e integrándose en esta percepción. Un vaso de cristal tiene ya el sentido, para mí, de objeto frágil, «rompible», y sé que el movimiento de abrir la mano supone soltar el objeto que hasta ese momento asía, y que éste ha de caer y romperse en el choque contra una superficie dura. Porque ya porto en mi experiencia pasiva este sentido y estoy habituada a este tipo de situaciones, y porque este sentido corpóreo-perceptivo-práxico se actualiza en mi percepción presente, puedo comprender la escena y anticiparme a los movimientos y situaciones que vendrán luego.

3. Virtualidad tecnológica y «punto cero» espacio-corporal

No habría espacios virtuales y no habría objeto-imagen «casa» en un espacio virtual si yo, su sujeto creador o su sujeto visualizador, no tuviese cuerpo perceptivo-práxico y si mi cuerpo no interviniese en cada percepción actual de los objeto-imágenes de forma pasiva y activa. El objeto en imagen siempre lo es para alguien, y no para nadie. La «casa» en imagen 3D que yo puedo observar y con la que puedo interactuar, tanto desde su exterior como desde su interior, no es *una «casa» vista por nadie;* siempre el objeto-imagen «casa» es perceptivamente vista por un sujeto, por algún sujeto determinado. De igual modo, la «casa» no es *ninguna casa en concreto*. Es inevitable que en el objeto-imagen «casa» tengamos ahí, en imagen virtual, alguna casa concreta y no ninguna ni *todas a la vez* en sus múltiples posibilidades de «casa». Tendremos en imagen una casa propia de la zona árabe (y, entonces, será una casa con azotea y sin tejado, con un sistema de ventilación especial para que circule el aire por su interior, con ventanas muy pequeñas, de adobe como material, etc.) *o* una casa propia de un clima suave y lluvioso (entonces, irá cubierta con tejado suavemente inclinado para el agua, llevará grandes ventanas para recibir más luz y calor en su interior, estará construida con piedra o ladrillos, etc.) *o* una casa propia de países nórdicos (con tejados muy inclinados para la nieve, etc.), etc. *O* una *u* otra. No ninguna o todas a la vez. Y, cuando esté ahí representada una determinada «casa» virtual, ésta siempre será visualizada por algún sujeto concreto —y no por nadie ni por todos a la vez— que la percibirá y la captará con su sentido *desde él mismo*. Y esto significa que la «casa», al igual que no es vista por nadie, tampoco estará vista *desde ninguna parte;* no hay un «desde ninguna parte» para el observador humano. El sujeto que cree digitalmente la «casa» o que después la visualice virtualmente, no podrá nunca evitar hacerlo desde el punto «cero» espacial que le brinda el hecho de estar situado en su propio cuerpo y tener, desde él, su propia percepción de todo lo que se le presenta ante sí. Desde su «aquí» visual, el sujeto contemplará la casa en imagen ofreciéndosele, *o* desde la fachada principal, o desde su parte trasera *o* desde sus fachadas laterales, *o* desde arriba, *o* desde el interior y, en concreto, desde su salón *o* desde el pasillo, etc. La imagen virtual se da perceptivamente a un sujeto y éste, como tal sujeto perceptivo, la tendrá en presencia desde un ángulo u otro, pero siempre desde alguno determinado. Igualmente, para diseñar una «casa»,

el sujeto diseñador ha tenido que imaginarse todos los ángulos de visión y todos los aspectos bajo los que la imagen «casa» podría ofrecerse cuando fuera percibida. Y cuando me voy desplazando por el interior de la casa que se me ofrece en tecnología tridimensional, es inevitable que lo haga situada en mi punto «cero» espacial y que *desde él* vaya trazando una serie de coordenadas virtuales que me permitirán orientarme espacialmente dentro de ese «mundo de imagen» y avanzar en una dirección u otra, bien hacia una habitación, bien hacia otra, etc. El «mundo de imagen» de la tecnología digital nos ofrece una realidad «representada», una imagen que es «apariencia», sí, pero esto no elimina el hecho de que, a pesar de ser una «apariencia real» o «representación» de la realidad, está apareciendo ante el sujeto como realidad presencial, y de que, inexorablemente, esta realidad tiene que serlo tal para alguien real, para algún sujeto concreto. Y éste, también inexorablemente, ha de ser un sujeto vivo, esto es, un sujeto corpóreo-perceptivo-práxico. La conclusión, pues, es obvia: *no es posible la realidad virtual sin la intervención, pasiva y activa a la vez, del cuerpo humano.*

This page intentionally left blank

DEL CUERPO FENOMÉNICO COMO ORIGEN DEL NOEMA AL CUERPO DE CARNE*

M.ª Carmen López Sáenz (UNED. Madrid)

Siguiendo a Husserl, noema es lo que aparece en la reflexión fenomenológica: el objeto intencional con sus sentidos noemáticos y su particular modo de dación: «el noema en general no es más que la generalización de la idea de significado al dominio total de los actos»;[1] noema es el contenido de una vivencia noética.[2] Está formado por capas esencialmente distintas agrupadas en torno a un núcleo central que es el puro sentido objetivo;[3] tras la reducción, éste queda referido a la subjetividad trascendental. Así se produce la paradoja del noema que, simultáneamente es inmanente y trascendente, subjetivo y objetivo.

Desde la óptica de M. Merleau-Ponty, lo primordial es la relación, de la que noema y noesis sólo son momentos abstractos. Concibe el noema husserliano como una entidad mediadora entre dos opuestos: la concien-

* Este trabajo se realizó en el contexto del proyecto «Las aventuras de la razón: entre la unidad y la pluralidad», subvencionado por la DGICYT, PP2000-0095.

1 E. Husserl, *Ideen III,* Husserliana V, La Haya, M. Nijhoff, 1952, p. 89. [Trad. cast. de L. E. González, *Ideas III,* México, UNAM, 2000, p. 102.]

2 Cf. E. Husserl, *Ideen zu reinen Phänomenologie und Phänomenologischen Philosophie,* Husserliana, vol. III, 1, La Haya, M. Nijhoff, 1976, p. 202. [Trad. cast. de J. Gaos, *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica,* México, FCE, 1985, p. 213.]

3 Cf. E. Husserl, ib., p. 210. [Trad. cast., p. 221.]

cia constituyente y el objeto constituido. Merleau-Ponty se enfrenta a este dualismo constatando que el cuerpo perceptor se auto-experimenta como ya constituido al mismo tiempo que constituye desde su unidad y no desde la de la conciencia. La paradójica experiencia de esta conciencia perceptora de lo ya constituido mientras está constituyéndose es la condición de toda percepción. Así es como Merleau-Ponty describe la extrañeza de la realidad constituyente y constituida en la identidad del cuerpo-sujeto que experimenta esa paradoja.

Si Husserl se centra en la realidad constituyente o en la relación del noema con la realidad intencionada, lo que le importa a Merleau-Ponty es la realidad siempre ya dada desde el cuerpo y en el mundo. La correlación noesis-noema no sería posible sin ella, sin su intencionalidad corporal, pero tampoco sin la *epojé* del cuerpo objetivado que permite reencontrar el cuerpo fenoménico.

Aunque Merleau-Ponty no tuvo acceso a algunos de los manuscritos husserlianos en los que se acentúa la reciprocidad de la constitución o la constitución del mundo como mundanización del sujeto constituyente, heredó de él la convicción de que la actitud natural y la fenomenológica están en una relación de *Fundierung,* en la que el término fundante sería la primera y el fundado la segunda, pero la actitud fenomenológica no derivaría de la natural en un sentido empirista, sino que volvería a ella para repensarla; por su parte, lo fundante sólo se desvelaría a través de lo fundado. La *Fundierung* del espíritu en la naturaleza determina tanto lo constituido como lo constituyente. Ya en *Ideas III,* Husserl reconocía la *Fundierung* del cuerpo y el alma; por eso afirma Merleau-Ponty que «la fenomenología no es ni un materialismo ni un espiritualismo»;[4] se desarrolla entre el naturalismo, que afirma la trascendencia absoluta de la naturaleza como en-sí, y la inmanencia del espíritu que transforma todo ser en noema. Con objeto de comprender ese «entre», Merleau-Ponty subraya el descubrimiento husserliano de significaciones constituidas según una *Fungierende* intencionalidad por la que cada vivencia se prolonga en otra sin precisar un acto posicional de la conciencia.

4 M. Merleau-Ponty, *Signes,* París, Gallimard, 1960, p. 208.

Tal intencionalidad es corporal. Como anunciábamos, sólo cuando hacemos *epojé* del *Körper,* podemos referirnos a un cierto noema corporal o al cuerpo fenoménico o vivido. Ahora bien, éste no es un noema más, sino la condición de posibilidad del mismo, porque la experiencia vivida del cuerpo es el sentido originario que se proyecta en todo horizonte. En otros términos, el cuerpo vivido encarna el noema, en tanto que es el origen del sentido. La propia dinámica del cuerpo articula la vida que incorpora, permitiéndonos así reflexionar sobre ella. Se puede decir que el cuerpo fenoménico es trascendental, porque es condición de posibilidad de todo sentido, la inmanencia que nos abre a la trascendencia.

La reducción trascendental tiene como finalidad, en Merleau-Ponty, penetrar hasta la raíz de la motricidad corporal para tratar con experiencias vividas y no con simples objetos de la fisiología o la psicología empírica; es consciente, sin embargo, de que la reducción nunca puede ser completa y se niega a tematizarla sistemáticamente. A diferencia de Husserl, no considera necesaria la reducción para establecer la correlación entre noesis y noema, porque ya está encarnada en el cuerpo o en la conciencia corporal, en esa entidad paradójica de donde arrancan todas las diferencias. Acepta la primera reducción husserliana de las asunciones científicas al mundo de la vida, a la intencionalidad operante y al cuerpo vivido, porque gracias a ella se nos revela «la tesis del mundo que sostiene cada uno de los momentos de nuestro pensamiento»;[5] así, somos puestos en suspenso como objetos físicos, para ser aprehendidos como cuerpos fenoménicos. De algún modo, «la crítica merleau-pontiana de la reducción retrocede sobre sí misma. Si la lección de la reducción es que ésta es imposible, dicha lección sólo se aprende mediante la reducción».[6] Merleau-Ponty practica la reducción, no como una suspensión de la vida natural, sino como reconducción a esa misma vida de la que emana toda nuestra experiencia, aunque buena parte de ella se resista a la fenomenología.[7] Por eso es por lo que, en general, reorienta la reflexión hacia lo noemático

5 M. Merelau-Ponty, *Les sciences de l'homme et la phénoménologie,* París, CDU, 1953. [Trad. cast.: *La fenomenología y las ciencias del hombre,* Buenos Aires, Nova, l969, pp. 23 y 24.]

6 M. Natanson, *Edmund Husserl: Philosopher of Infinite Tasks,* Evanston, Northwestern University Press, 1973, p. 82.

7 Cf. M. Merleau-Ponty, *Signes,* p. 225.

del objeto evitando reducir el noema a un momento de la conciencia. Es verdad que Merleau-Ponty practica la reducción eidética, pero no como si las esencias fueran su meta final, sino como vehículos para comprender el mundo, pues es necesario recurrir a la idealidad para poder aprehender la facticidad: «el método eidético es el de un positivismo fenomenológico que funda lo posible sobre lo real»,[8] el *Wesen* sobre el *Dasein* y hace aparecer el mundo tal y como es antes de cualquier retorno a nosotros mismos.

Nos encontramos con el mundo antes de cualquier posición racional; de ahí que Merleau-Ponty hable de nuestra «fe perceptiva» en él y no de un saber, que presupone el distanciamiento del objeto con respecto al sujeto. Para él, la percepción no es una adecuación con el objeto, sino la descripción de su sentido originario. El contacto perceptivo con las cosas no es ni constituido como objeto fenoménico por un «yo pienso» trascendental, ni reducido al orden cartesiano de los *cogitata,* sino que hay que describirlo en un orden que inserte al existente humano en el campo de la presencia anónima del «hay el mundo», en el campo perceptivo, que está más allá de las categorías de sujeto y objeto, real e ideal. Como la fe, la evidencia del «hay» es atestiguada por su pura presencia. La reducción queda subordinada a esa fe que nace del propio cuerpo, que es sujeto y objeto y desde el que se vuelve borrosa la distinción noesis-noema. Desde el momento en que «percibir es hacer entrar de golpe todo un porvenir de experiencias en un presente que no lo garantiza nunca, rigurosamente hablando, es creer en un mundo»,[9] la apertura o adhesión al mundo sólo hace posible la fe perceptiva y no la certeza absoluta. La reducción fenomenológica que tiene la pretensión de llegar a ésta, reduce el mundo al mundo como significado o como correlato de la conciencia constituyente; ésta «es la impostura profesional del filósofo»,[10] pero la postura vital revela al mundo como unidad dada y constituida que hace posible la reducción. Merleau-Ponty achaca esta circularidad a la infidelidad de Husserl a la reflexión noemática, cuya misión debería ser sacar a la luz la unidad fundamental del objeto, la unidad ya dada del yo, el otro y el mundo, una

8 M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception,* París, Gallimard, 1945, p. XIII.
9 Ib., pp. 343-344.
10 M. Merleau-Ponty, *Signes,* p. 227.

unidad que es, precisamente, la condición de la diferenciación entre ellos. Sólo un sujeto que no sea ni conciencia ni objeto es capaz de aprehender tal unidad. Ese sujeto es el que se experimenta a sí mismo como constituido al mismo tiempo que como constituyente, y no es otro que el cuerpo vivido. La reflexión noemática merleau-pontiana lo revela unido al mundo, condicionando y diferenciando así la conciencia del objeto, pero sin crearla, porque está siempre ya ahí.

Así es como la fenomenología estática, que analiza la explicitación del sentido en la correlación noético-noemática, es completada por Merleau-Ponty con una fenomenología de la génesis del sentido que remite a su origen corporal. Ya en *La structure du comportement* Merleau-Ponty distinguía el cuerpo natural, siempre ya ahí constituido frente a la conciencia (cuerpo objetivado), del cuerpo cultural en el que se van sedimentando los actos espontáneos de ese cuerpo[11] que instituye significados. Tal distinción respondía a la diferenciación husserliana entre pasividad originaria y secundaria del *Leib,* pero explicitaba que el cuerpo era el origen gestual del significado, simbolismo primordial y *cogito* tácito.

En *Le Visible et l'Invisible,* Merleau-Ponty va más allá de esa capacidad simbólica corporal y afirma la imposibilidad de la institucionalización sin el cuerpo, debido a que la sedimentación[12] de cada *Stiftung* del sentido pervive en nuestro *habitus* como significado potencial susceptible de ser reactivado. La expresividad corporal posibilita la capacidad de la *Stiftung* de resignificar lo natural-cultural. Al mismo tiempo, el cuerpo fenoménico se va haciendo natural y culturamente, oscila entre lo actual y lo virtual, porque gracias a él se siente y se manifiesta el sentido que nunca está concluido. Las sedimentaciones de este sentido son denominadas por Merleau-Ponty «existenciales»,[13] porque articulan el campo en el que se destacan los objetos. Esos existenciales arrancan del cuerpo, dado que éste es constituyente del sentido y sentido constituido. El cuerpo se nos da en cada aquí y ahora como punto cero de cada uno y, a la vez, como horizonte de sen-

---

11 Cf. M. Merleau-Ponty, *La structure du comportement,* París, PUF, 1990, p. 227, nota 1.

12 Por su parte, «la sedimentación es el único modo de ser de la idealidad». M. Merleau-Ponty, *Le Visible et l'Invisible,* París, Gallimard, 1964, p. 288.

13 Cf. ib., p. 233.

tido o identidad que nos abre a las diferentes intencionalidades. Ese cuerpo fenoménico da a todo ser ideal una existencia sensible, lo encarna, y así le ofrece una existencia virtual que descansa en la sedimentación, en tanto depósito del sentido que puede ser reactivado. El cuerpo no sólo es la raíz de la intencionalidad hacia los objetos del mundo, sino que hace que seamos pura intencionalidad, pero ¿qué intencionalidad?

Merleau-Ponty considera que la correlación husserliana noesis-noema se funda en una intencionalidad más básica que la del «marco de los *actos* que le impone la filosofía de la conciencia».[14] Se propone desarrollar los actos no representativos que provienen de una intencionalidad latente u operante. Esta intencionalidad es eminentemente corporal, ya que no es otra cosa que la tendencia de la carne del cuerpo a la del mundo y surge del fondo prerreflexivo de la existencia, instituyendo los significados que vienen a la conciencia encarnada. Esta intencionalidad vivida se atribuye a la proyección corporal previa a las intenciones categóricas; gracias a ella, el cuerpo da sentido y adscribe significados culturales, pero no sin que los mismos objetos (convenientemente interrogados) se los propongan. La intencionalidad operante no objetiviza, porque carece de representación del objeto; su relación con el mundo no está mediada por las representaciones, pero articula el sentido gracias a su condición de simbolismo natural,[15] sin constituir lo que siente en su inmanencia, sino tomándolo de lo sensible. Esta intencionalidad pro-positiva de la conciencia corporal es anterior a la del juicio y se identifica con la motricidad. Así es como Merleau-Ponty piensa la intencionalidad en sí misma en lugar de llegar a ella recomponiendo la polaridad entre el sujeto trascendental y el objeto constituido. La efectuación de esa intencionalidad es el cuerpo, cuya motricidad difiere de las actitudes téticas orientadas a la distinción entre la noesis y el noema. Esta motricidad es, en Merleau-Ponty, la intencionalidad original, porque la conciencia es más un «yo puedo» que un «yo pienso». Gracias a esa motricidad que todo lo invade, los movimientos aislados, la visión, etc., no son un *stock* de *sensibilia,* sino modos de estructurar el entorno, de manera que hasta la fuente de las sinestesias se encuentra en

14 Ib., p. 297.

15 M. Merleau-Ponty, *Résumés de Cours. Collège de France 1952-1960,* París, Gallimard, 1968, p. 180.

las cinestesias: «el movimiento comprendido no como movimiento objetivo y desplazamiento en el espacio, sino como proyecto de movimiento o «desplazamiento virtual» es el fundamento de la unidad de los sentidos».[16]

En la intra-ontología inacabada de Merleau-Ponty ya no será el cuerpo el que integre los sentidos, sino la carne; éstos se conciben como diferenciaciones de ella y así quedan ontologizados y despsicologizados. El cuerpo deja de ser simplemente el lugar desde el que percibimos, para convertirse en una cuestión ontólogica planteada perceptivamente que se expresa auto-produciéndose. Merleau-Ponty observará que experimentamos el cuerpo directamente como carne, sin necesidad de constituirlo. Esa carne es visibilidad originaria, reversibilidad entre lo sentiente y lo sentido o entre lo vidente y lo visible. Tal reversibilidad, siempre inminente, es movimiento ontogenético que recorre todos los niveles de la realidad para aprehender su articulación y su diferenciación. El cuerpo comparte la reversibilidad carnal y la incorpora a las cosas, del mismo modo que ellas se unen a él. La vinculación merleau-pontiana del mundo y el cuerpo en la carne no implica, sin embargo, la desaparición de sus diferencias, sino, en todo caso, una contextualización de las mismas.[17] Merleau-Ponty siempre pensó que la carne no podía entenderse como conciencia frente a un noema,[18] porque su torbellino espacializante y temporalizante no proviene de la intencionalidad de la conciencia, sino de la intencionalidad operante.

Merleau-Ponty llega a la idealidad desde su fenomenología de la percepción: el campo de la idealidad se instala en los intersticios del campo de la percepción. La idealidad mundana «no es ajena a la carne, que le proporciona ejes, profundidad, dimensiones»,[19] y los *noemata* idealizados se insertan en la densidad de la intencionalidad operante hacia el mundo. Si la noesis y el noema responden, según Merleau-Ponty, al intento de dicotomizar el mundo y la visión, la carne es el entrecruzamiento del ojo con lo visible, la *Urpräsenz* u horizonte primordial de presencia, que no es ni un correlato noemático de la conciencia, ni la dinámica noética de ésta,

---

16 M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception,* p. 271.

17 Véase M.ª C. López Sáenz, «Cuerpo y naturaleza en la filosofía de Merleau-Ponty», *Pensamiento,* 55 (1999), especialmente p. 464.

18 Cf. M. Merleau-Ponty, *Le Visible et l'Invisible,* p. 298.

19 Cf. ib., p. 298.

sino el ser salvaje, lo irrelativo de la presencia, su campo originario. En tanto horizonte, la carne no puede ser analizada en términos de noesis y noema, porque es su *milieu,* su *Worin* pre-intencional.[20] Esa carne nos abre a las posibilidades inter-corporales inherentes a la relación entre lo humano, lo no humano, porque es la copresencia absoluta, en tanto *Urpräsentierbarkeit,* potencialidad, en su doble sentido: poder y posibilidad.[21]

La carne es ser vertical y marca la transición merleau-pontiana de la conciencia centrífuga al ser centrípeto.[22] Esta inserción vertical en el contexto carnal se ha perdido en las alucinaciones, las cuales están como sobreimpuestas a las percepciones e implican un estrechamiento del espacio vivido, del enraizamiento de las cosas en nuestro cuerpo.[23] En efecto, la despersonalización y la ruptura del esquema corporal del alucinado se traducen en un fantasma exterior. A pesar de ello, estas ilusiones son vivencias,[24] ya que no se producen en el inconsciente, sino en la conciencia encarnada o existencia, que es movimiento que supera al sujeto descentrándolo. Ahora bien, si en la existencia patológica el individuo se descentra del mundo y de los otros, en la existencia normal se descentra de sí para abrirse a lo otro, sin rupturas, por diferenciación de niveles y grados de integración desde el mismo fondo. Lo característico de la normalidad es que incorpora lo virtual y lo posible, mientras que el enfermo está encerrado en lo actual.

El cuerpo fenoménico se erige verticalmente frente al dualismo entre lo virtual y lo real. Puesto que la carne es la raíz de ambos, en tanto origen de toda trascendencia, como enroscamiento de lo visible en el cuerpo vidente, encarna esa relación doble o reversibilidad por dehiscencia,[25] que es el prototipo de la reversibilidad entre virtualidad y realidad, de manera que aquélla no sólo es capaz de producir efectos en ésta, sino que de hecho

20 M. Merleau-Ponty, «Notes de lecture et commentaires sur *Théorie du champ de la conscience* de Aron Gurwitsch», *Revue de Métaphysique et de Morale,* 3 (1997), pp. 321-342, p. 332.

21 Merleau-Ponty no entiende lo posible como un acontecer eventual, sino como ingrediente del mundo, en tanto su aún no, como lo invisible, entendido como la otra cara de lo visible, como lo latente que influye en lo fenoménico.

22 Cf. ib., p. 328.

23 Cf. M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception,* p. 337.

24 Cf. ib., p. 434.

25 Cf. M. Merleau-Ponty, *Le Visible et l'Invisible,* pp. 191-192.

la nutre, y a la inversa. Esto se debe a que lo virtual siempre está en potencia. Por eso Merleau-Ponty hablaba más de «potencialidad» que de «virtualidad» para indicar lo posible, aunque operante en su latencia.

Si, como hemos visto, el cuerpo es origen de todo simbolismo, no sólo se basará en él cualquier contacto con la realidad, tanto natural como cultural, sino también el reconocimiento de lo virtual como tal. El poder de diferenciar lo real de lo posible, así como el de concebir a aquél como una variación de éste, posibilita comprender lo posible como variante del ser actual,[26] como una modulación de la carne. Lo mismo ocurre con el cuerpo virtual, que sólo tiene sentido por referencia al cuerpo presente.

Merleau-Ponty se opondría a la nueva dicotomía entre lo virtual y lo real, como se opuso al dualismo clásico entre cultura y naturaleza. Estaba convencido de la interdependencia entre pensamiento y materia y de que el cuerpo era el verdadero *Ineinander* del mundo interior y del exterior. Como todo fenomenólogo, tenía tendencia a abordar el plano hilético desde el noemático, pero sin olvidar las repercusiones de aquél en la consecución de un sentido renovado.

La moderna cultura de la imagen parece ignorar esa dialéctica viviente y recae en las viejas dicotomías. Para ella, la realidad ha dejado de ser algo natural para convertirse en virtual. No cabe duda de que la virtualidad de lo icónico abre enormes posibilidades de expresión, porque las imágenes no son meras re-presentaciones de cosas, sino visibles elevados a segunda potencia, puesto que una imagen es una esencia carnal o un icono de lo visible. También llegamos al noema a través de reproducciones imaginativas de nuestras estructuras corporales y éstas necesariamente proyectan noemas. No obstante, el cuerpo fenoménico, que va más allá de la corporalidad vivida en tercera persona, no necesita al noema, porque «se interpreta a sí mismo»,[27] sin necesidad de mediaciones.

Este poder de autointerpretación del cuerpo ha sido ignorado por la civilización de la imagen, que continúa objetivizándolo incluso para desprenderse de él. En esta cultura, la realidad virtual parece reducirse al

26 Ib., p. 150.
27 M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception,* p. 174.

transcurso veloz de imágenes, que borra su sentido así como cualquier relación intencional. El distanciamiento reflexivo evitaría esa saturación de lo visible que refuerza el oculocentrismo, que reduce lo visible a la proliferación de imágenes que ya no anuncian lo invisible, porque lo conciben como potencialmente visible, conquistable a medida que se desarrolla la tecnología. La revolución informática abstrae de lo visible sus códigos y así enmudece las sensaciones. Se pierde así la relación cambiante con el mundo verdadero. Véase, por ejemplo, una imagen digitalizada y obsérvese cómo ha roto cualquier relación físicamente discernible entre objeto y percepto. La imagen ha perdido su horizonte, se ha transformado en una reduplicación de lo real que obvia la esfera referencial; las coordenadas espacio-temporales han quedado anegadas por la velocidad de las imágenes. Olvidamos así que «la realidad no es una apariencia privilegiada que permanecería bajo las otras, es la armadura de relaciones satisfecha por todas las apariencias».[28]

El desarrollo de las nuevas tecnologías continúa siendo, en gran medida, un intento de liberarse de las constricciones corporales. En lugar de concebir el cuerpo como determinación primordial que nos abre a lo indeterminado, lo entiende todavía cartesianamente, como instrumento y obstáculo para el conocimiento. La tecnología nos promete el cuerpo que queramos, pero no nos dice nada sobre el cuerpo que somos. Su promesa sería positiva si preservara espacios de identidad y diferenciación que promovieran los cambios intercorporales. Sin embargo, si observamos casos de reestructuraciones corporales, podemos ver que son relativamente homogéneos y obedecen a idénticas marcas culturalmente establecidas y mediáticamente distribuidas. De ahí se sigue que las nuevas tecnologías están implicadas en la reproducción de una narrativa cultural tradicional, que cree posible trascender el cuerpo hasta el infinito y neutralizar sus significados imponiéndole otros estereotipados y superficiales. Por su parte, la interactividad que la realidad virtual desarrolla no siempre permite una verdadera intercorporalidad, tal vez porque sólo presta atención a la representación del cuerpo que simula su acción descorporalizándolo.

En esta situación, resulta necesario tomar conciencia de que el poder y las iniciativas del cuerpo proceden también de sus limitaciones, de que

28 Ib., p. 346.

su finitud nos abre a la infinitud por contacto, porque «el espesor del cuerpo es el único medio que tengo de ir al corazón de las cosas haciéndome mundo y haciéndolas carne».[29] Esta concienciación nos permitirá hacer frente a la manipulación del cuerpo desde el exterior.

El espesor corporal contribuye, además, a que comprendamos que el cuerpo actúa espacializando. Del mismo modo que había distinguido un cuerpo objetivo y otro fenoménico, Merleau-Ponty diferencia el espacio objetivo (físico y mensurable) del fenoménico o experiencia de estar orientados en el mundo y situados en relación con los objetos. Si aquél es espacio en-sí o espacialidad de posición, el espacio vivido sería espacialidad de situación. Esta espacialidad relacional nos abre al espacio físico y también al virtual por muy tecnológicamente que esté diseñado. Sin embargo, este último intenta erigirse al margen de la espacialidad existencial. Se trata de un espacio de síntesis en el que creemos movernos, gracias a diferentes estímulos sensoriales como la visión estereoscópica total y a la correlación muscular propioceptiva entre los movimientos reales del cuerpo y las aparentes modificaciones del espacio artificial en el que nos sumergimos. Constatamos el «como si» de su realidad gracias al cuerpo fenoménico, que, además de moverse y tocarse a sí mismo, se sabe centro neurálgico de todo movimiento y de la realización de un panorama del mundo. El cuerpo es la condición de posibilidad, no sólo de la síntesis geométrica, sino incluso de todas las operaciones expresivas y de todas las adquisiciones que constituyen el mundo cultural.[30]

El cuerpo nos abre también al ciberespacio. Éste es un *medium* constituido socialmente y basado en la interacción individual en un medio comunicativo tecnológico. En el ciberespacio se experimenta intersubjetivamente la realidad virtual y el cibercuerpo.[31] Éste exige la separación entre el cuerpo material y el cuerpo-sede de conocimiento con objeto de colonizar el ciberespacio. El punto de contacto con los espacios interiores de ese entorno virtual es el de una especie de cámara incorpórea, que se

29 M. Merleau-Ponty, *Le Visible et l'Invisible,* p. 178.

30 Cf. M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception,* p. 445.

31 Así lo ha señalado J. M. Gomes Pinto, «Cuerpo y tecnología», en D. Hernández Sánchez (ed.), *Estéticas del arte contemporáneo,* Salamanca, Universidad de Salamanca, 2002, p. 224.

desplaza como el usuario que gira su cabeza. Desaparece el cuerpo vivido como vehículo de esa perspectiva y, con él, la inspección visual auto-referencial del cuerpo. El cibercuerpo sólo es cuerpo virtual; desconoce su referencia y el verdadero sentido del cuerpo se pierde en sus representaciones. Este cuerpo virtual no es sólo una *tabula rasa* sobre la que se escriban los discursos dominantes, sino el *medium* de expresión de la cultura propia, manipulado y construido en entornos virtuales. A diferencia de él, el cuerpo fenoménico encarna la dialéctica naturaleza-cultura, de manera que no es reducible ni a la textualidad ni al discurso, porque no es simple resultado de una construcción cultural. Al no tratarse del cuerpo objetivado, siempre está abierto a lo otro y su realidad siempre está en proceso; pero el constructivismo no es absoluto, porque en el ser humano resulta imposible distinguir dónde acaba lo natural y dónde comienza lo cultural. Por eso no conozco mi cuerpo discursivamente, pieza por pieza, sino como un estilo o una actitud, como un ser activo anclado en una situación.

Con objeto de mostrar que dicha situación no sólo está constituida por la espacialidad que invade nuestra identidad corporal, sino también por la temporalidad, Merleau-Ponty distingue el cuerpo presente del cuerpo habitual:[32] éste es el pasado de todos los pasados, que puede ser reintegrado en la situación presente adquiriendo nuevos sentidos. El ejemplo del miembro fantasma sugiere que podemos revivir estilos pretéritos de experiencia corporal, dado que éstos se van sedimentando en el cuerpo habitual que se entreteje con el cuerpo presente. Este último es una manera de asumir el cuerpo de acuerdo con las exigencias de los contextos presentes y futuros, que rehacen nuestra identidad corporal aprendida. El cuerpo presente es la fuente de todas las virtualidades, pero siempre remite dialécticamente al habitual del que provienen sus reactivaciones. Ésta es la razón por que nuestro cuerpo no puede ser virtual: no es un síntoma de la posición de la conciencia o un símbolo, sino la posición en sí, la posicionalidad. Por su parte, la realidad virtual incurre en la paradoja de tender a una mente sin cuerpo y, al mismo tiempo, de representar, como motivo principal más o menos transfigurado, el cuerpo humano o la recreación de sus movimientos. Además, el cuerpo nunca desaparece materialmente del aparato que nos conecta con la realidad virtual o de su relación con otros

---

32 Cf. M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception,* pp. 97-98.

sistemas de comunicación de alta tecnología. El cuerpo virtual, en todo caso, es algo sintético o imaginario; no es ni real ni irreal, ni inmanente ni trascendente, ni individual ni colectivo. En cambio, el fenoménico es inmanencia que nos abre a la trascendencia; tiene una conciencia íntima de sí, es irreductible y nos unifica como seres. La virtualización no nos debe hacer olvidarlo, porque es nuestro anclaje en el mundo y desde él se encarnan todas las posibilidades. Ahora bien, el cuerpo presente no es sino el límite interior del cuerpo potencial o esquema corporal. Esa potencia no se reduce a las funciones simbólicas representativas, no es un modelo postural o una imagen del cuerpo, tampoco es resultado de la suma de las informaciones cinestésicas, táctiles, etc., sino su fuente estructural. No consiste en una especie de mapa o representación estática de las distintas partes del cuerpo, sino en la integración dinámica de las mismas en los proyectos del organismo; es un sistema abierto de variaciones perceptivo-motrices que integra la estructura de los horizontes protencionales y retencionales, espaciales y temporales, que actúan como fondo de toda intención.[33] En efecto, el esquema corporal nos da la clave de todas las virtualidades del cuerpo, porque unifica su experiencia e integra en ella los componentes del mundo religándolos motivacionalmente en un proyecto motor. Esta esquematización de la corporalidad es un conocimiento latente anterior a la experiencia.

Los mundos virtuales no pueden abolir esta posición propia. Cuando nos trasladamos a ellos, no abandonamos lo real sino de forma imaginaria, por las libres variaciones que nos llevan precisamente a la esencia de lo real que, aunque no esté plenamente actualizada, palpita en todas sus realizaciones. Una variación total es imposible, porque todos los horizontes de las experiencias posibles están interconectados con todos los aspectos del campo y no pueden explicitarse por completo.

La capacidad de pasar de lo actual a lo virtual pone en juego la motricidad corporal y la intencionalidad operante. El cuerpo y su expresividad proporcionan el enraizamiento concreto de los campos intencionales, hacen de la conciencia corporal un verdadero «yo puedo» del que emergen las actualizaciones y desde cuya cohesión vivida se despliegan las síntesis

33 Ib., p. 116.

de transición. Esta potencialidad se une a la virtualidad corporal, que ya está presente de una forma real, aunque velada en el cuerpo vivido, el cual es centro de acción virtual hacia sí o hacia el exterior, gracias a su intencionalidad. Los aparatos tecnológicos pueden prolongarlo, pero no sustituirlo. Como ha señalado H. Dreyfus, los ordenadores no piensan, porque no tienen cuerpos activos cuyos comportamientos complejos tengan capacidad para instituir el mundo cultural humano.[34]

El solo hecho de que Merleau-Ponty pensara el cuerpo al margen de los dualismos y de que lo comprendiera como un ser (no un ente) originario, como manifestación de la Carne o enraizamiento primordial del fenómeno en la unidad de la conciencia con el mundo, es suficientemente significativo para la problemática del noema. Además, desde esta fenomenología, las cosas materiales se dignifican, porque ya no pueden concebirse como simples útiles, sino como parte del ser humano. Frente a cualquier residuo de dualismo, Merleau-Ponty afirmará que «la cosa está en cada noema actualmente»,[35] porque permanece idéntica en sus apariencias. Si no hay cosas-en-sí, sino cosas humanizadas, si no estamos condenados a las representaciones, es justamente porque estamos encarnados: «No es que seamos titulares de objetos intencionales homólogos, sino que estamos insertos en un mismo mundo».[36]

---

34 Cf. H. Dreyfus, *What Computers Can't Do,* Nueva York, Harper, 1979, pp. 248-255.

35 M. Merleau-Ponty, «Notes de lecture et commentaires sur *Théorie du champ de la conscience* de Aron Gurwitsch», p. 330.

36 M. Merleau-Ponty, *L'institution. La passivité. Notes de cours au Collège de France (1954-1955),* París, Belin, 2003, p. 102.

INTERNET Y LOS PELIGROS DEL OLVIDO DEL CUERPO. UNA INVITACIÓN A LA LECTURA DE *ON THE INTERNET* DE HUBERT L. DREYFUS

Jesús M. Díaz Álvarez (UNED. Madrid)

> El vitalismo de Nietzsche culmina en la fenomenología existencial, porque supera el biologismo sin renunciar a la integridad concreta del ser humano. Para Heidegger, en efecto, ser hombre es ser en el mundo, y eso es posible por el cuerpo; el cuerpo es quien nos individualiza, quien nos da una perspectiva del mundo, desde el «yo y aquí». No ya el observador imparcial y ubicuo de la ciencia o de la literatura objetivista, sino ese yo concreto, encarnado en un cuerpo. En ese cuerpo que me convierte en un «ser para la muerte». De donde la importancia metafísica del cuerpo.
>
> Ernesto Sábato

Introducción

Tal y como reza el título de este artículo, las páginas que a continuación siguen quieren ser una invitación a la lectura de un libro brillante y polémico. Su autor, Hubert L. Dreyfus, es uno de los fenomenólogos más interesantes de los últimos tiempos, pues ha sabido abrir nuevamente la plural corriente de pensamiento fundada por Husserl a problemas centrales de nuestro tiempo —por ejemplo, la naturaleza, posibilidades y límites de la inteligencia artificial—, devolviéndole, así, una parte de su contem-

poraneidad y sacándola de un sopor filológico que a veces corre el riesgo de esterilizarla. El citado libro, aparecido a finales de 2001, se titula *On the Internet*[1] y pretende ser una evaluación filosófica de un mundo, parece que cercano, en el que, se nos dice con fruición, toda nuestra vida va a girar de modo cuasi permanente en torno a la red. Si esto se produjera, ¿cuáles serían sus consecuencias? Dicho de otro modo, ¿qué tipo de vida y de mundo serían una vida y un mundo vividos a través de la red?; ¿estaríamos en presencia de una expansión de la realidad que habitamos y de nuestras posibilidades en ella, en suma, de nuestra libertad?, ¿o más bien una vida predominantemente *«on line»* empobrecería y limitaría nuestro mundo en muchos de los aspectos que lo hacen verdaderamente humano y digno de ser vivido?

La respuesta que el filósofo norteamericano da a estas trascendentales cuestiones no va a ser del agrado de los defensores sin fisuras de la red y del ciberespacio en general. Dreyfus no va a negar los aspectos positivos ni las posibilidades que ofrece este nuevo instrumento, pero va a hacer hincapié en las consecuencias muy negativas que la red nos traería si deja de ser eso, un potente y utilísimo instrumento, es decir, un complemento de nuestra forma tradicional de habérnoslas, de tener trato con la realidad, y se transforma en nuestro medio dominante de relacionarnos con ella. Y aquí está la clave para entender toda la argumentación de Dreyfus. Termino de hacer referencia a «nuestra forma tradicional de habérnosla con la realidad», de tener trato, acceso, podríamos también decir, a ella. Eso es justamente lo que se vería irremisiblemente alterado por una vida que se vive de modo primario en el ciberespacio. Pero ¿cuál es esa forma tradicional que Internet parece cambiar o, cuando menos, alterar sustancialmente? Dreyfus enseña aquí desde el primer momento sus credenciales como fenomenólogo existencial y gran estudioso y seguidor creativo de Heidegger y, sobre todo en este tema, de Merleau-Ponty. En efecto, *nuestro tradicional acceso a la realidad, nuestro modo de habérnosla con ella es por medio del cuerpo. Internet lo que hace, sin embargo, es descorporalizar*. La vida en el, fijémonos en la palabra, *ciberespacio* es una vida sin cuerpo o con un sentido del mismo completamente disminuido. Pues bien, según el fenomenólogo norteamericano, una vida vivida casi con exclusividad en

1 H. L. Dreyfus, *On the Internet,* Londres/Nueva York, Routledge, 2001.

el ciberespacio, es decir, una vida descorporalizada, traerá consigo un cambio radical, y no para bien, en ese trato con la realidad, cambio que se concretaría, de forma general, en un *empobrecimiento del sentido a la hora de habitar el mundo*.

En lo que sigue voy a tratar de mostrar el modo en que el fenomenólogo norteamericano llega a esta conclusión. Para ello, dividiré mi exposición en dos partes. En la primera me haré cargo, por extenso, del modo en que defiende su tesis, por otra parte nada tradicional, sobre el cuerpo como modo de acceso a la realidad. En la segunda incidiré, propiamente, en la pérdida de sentido que acarrea la descorporalización que se lleva a cabo en Internet.

El cuerpo como modo primario de acceso a la realidad

Para entender cabalmente la tesis dreyfusiana del cuerpo como modo de acceso a la realidad, creo que es necesario tener presente el que ha sido, desde sus inicios, el gran tema teórico al que se ha dedicado nuestro autor: el señalar los límites de la así llamada inteligencia artificial.[2]

En efecto, desde mediados de la década de los cincuenta un grupo de investigadores empezó a darse cuenta de que el conjunto de *bits* manipulados por un ordenador digital podían representar no sólo números, como sucedía hasta la fecha en las máquinas calculadoras, sino aspectos o rasgos del mundo real. Es más, dotados de las reglas adecuadas, es decir, de programas, esos símbolos podían interactuar entre sí e inferir futuros hechos en relación a los objetos previamente representados.

Este nuevo hallazgo tuvo una enorme influencia. Empezó a hablarse de las similitudes entre la mente humana y los ordenadores. Así, Allen Newell y Herbert Simon, dos de los pioneros en este tipo de investigaciones, afirmaron en 1955 que el cerebro humano y el ordenador digital, aun-

2 Su texto más famoso a este respecto es H. L. Dreyfus, *What Computers Still Can't Do. A Critique of Artificial Reason,* Cambridge, The MIT Press, 1992 (la primera edición data de 1972). Para un resumen sumario de sus tesis, cf. M. Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality,* Oxford, Oxford University Press, 1993, pp. 58-60.

que eran totalmente diferentes en su estructura y mecánica, es decir, en lo que sería propiamente el *hardware,* llegados a un cierto nivel de abstracción funcionaban exactamente igual: *ambos eran un método para generar conducta inteligente a través de la manipulación de símbolos por medio de reglas formales*. Como dice expresamente Dreyfus «el grito que reunió a este grupo de investigadores fue que ambos, la mente y el ordenador digital, eran sistemas de manipulación de símbolos».[3] El presente y el futuro parecían enormemente prometedores. Herbert Simon, en un escrito de 1958, decía lo siguiente: «no es mi intención sorprenderle o conmocionarle [...], pero el modo más simple en que puedo resumirle [lo que está pasando] es decirle que existen ahora en el mundo máquinas que piensan, que aprenden y que crean. Es más, su habilidad para realizar estas cosas se incrementará rápidamente hasta que en un futuro, que ya se puede vislumbar, el tipo de problemas con el que se las verán será coextensivo con el tipo de problemas de los que se ha ocupado hasta ahora la mente humana».[4]

Paralelamente empezaba a surgir un tipo de literatura preocupada por los aspectos morales y políticos de la cuestión, pues si en tiempos venideros, como todo apuntaba, pudieran construirse ingenios mecánicos cuya conducta fuera indistinguible de la de los humanos, ¿como podríamos decidir si esos artefactos piensan o no?, ¿cómo habría que tratarlos? En la década de los sesenta, sin embargo, empezaron ya a surgir problemas que ponían en muy serias dudas esa asimilación de la mente humana con un procesador de símbolos. De entre ellos el que destacaba por encima del resto, y de hecho ha sido el motivo del parón del programa de la inteligencia artificial, era la imposibilidad de programar en el ordenador de modo satisfactorio el tipo de conductas que tenían que ver con nuestra vida cotidiana, con las prácticas que habitualmente desarrollamos en nuestro mundo de la vida. El problema aquí era y sigue siendo que el contexto, el *background,* como también lo llama Dreyfus, en definitiva, el mundo que conforman tales prácticas y el sentido que les es propio, se muestra como improposicionalizable de modo global, es decir, no se deja capturar en simples definiciones que puedan ser instanciadas en un programa de ordena-

3 H. L. Dreyfus, «Artificial Inteligence», en L. Embree, *Encyclopedia of Phenomenology,* Dordrecht, Kluwer Academic Publishers, 1997, p. 35.
4 Ídem.

dor. Pero, ¿por qué no? En la respuesta a esta pregunta es en donde se va a ver la original apuesta filosófica de Dreyfus, que le va a llevar a una crítica de la tradición filosófica en general, incluido Husserl, y a un alineamiento con Heidegger y la filosofía del cuerpo de Merleau-Ponty.[5] Veámoslo.

Para el fenomenólogo norteamericano el programa de investigación que inicia y desarrolla la inteligencia artificial se basa en unas premisas filosóficas que, en el fondo, lo hacen ser el último estadio de la tradición teoreticista y representacionalista de la filosofía moderna. En efecto, como podemos deducir por lo ya expresado hace un momento, la asunción teórica que está detrás de la teoría computacional de la mente es que el mundo —y nuestro comportamiento en él— no es otra cosa que un conjunto de representaciones, de significados *(meanings)* que precisamente por ser tales pueden ser reproducidos por medio de un lenguaje de símbolos y reglas que los conectan entre sí. Teniendo esto presente, no es demasiado difícil de entender por qué ese modo de conceptualizar la mente humana y su funcionamiento es la deriva última de la teoría representacionalista moderna que comienza con Descartes. En efecto, para este filósofo y para la mayor parte de los que le siguieron, nuestro acceso al mundo siempre es indirecto, mediado por aquello que verdaderamente está presente en nosotros de manera inmediata: nuestra propia vida de conciencia, es decir, el conjunto de contenidos de nuestra mente, de nuestras representaciones. Por eso, para todo estos filósofos siempre fue un problema el acceso al mundo exterior a partir de tales representaciones y, con ello, la prueba de la existencia de dicho mundo. Pues bien, si el acceso a nuestro mundo está mediado por las representaciones que conforman nuestra vida de conciencia y si estas, en el mejor de los casos y en su forma más perfecta, lo que hacen es reduplicar el mundo, no es de extrañar que se haya llegado a pensar que podemos reproducir la totalidad del mundo en un conjunto de representaciones confeccionadas de tal modo que posteriormente puedan ser metidas en un ordenador, y que, en tal sentido, no habría ninguna diferencia entre el comportamiento del ordenador y el del humano.

Desde esta óptica de auspiciar una filosofía de la representación que pueda albergar en nuestra mente el mundo y nuestra relación con él, va a

5 Sobre el Heidegger de Dreyfus, cf. H. L. Dreyfus, *Being-in-the-World. A commentary on Heidegger's Being and Time, Division I,* Cambridge, The MIT Press, 1991.

interpretar Dreyfus la fenomenología constitutiva husserliana como la más perfecta epistemología correspondiente al programa de la inteligencia artificial. En efecto, en su famosa y controvertida interpretación de la teoría de la intencionalidad de Husserl, que tanta polémica ha desatado en los ambientes fenomenológicos, Dreyfus, siguiendo a Follesdal, va a entender que el acto de conciencia, la noesis, no capta directamente el objeto, sino que ese acto se dirige al citado objeto en virtud de una forma abstracta, de un sentido *(meaning),* el noema, que se correlaciona con el acto. Es precisamente esta interpretación del noema como entidad abstracta, como sentido, como representación, podríamos también decir, que «gobierna» el acto intencional en su dirigirse hacia el mundo, la que es objeto de controversia, pues hace de Husserl, en contra de sus más declaradas intenciones, un filósofo representacionalista. Pero si Dreyfus tiene razón, cosa en la que ahora no puedo entrar, aunque creo que yerra, es verdad que la fenomenología husserliana, más allá de los propósitos de su fundador, encajaría como un guante en el modelo explicativo de la mente dado por la inteligencia artificial, ya que ambos intentarían «explicar detalladamente, recoger del modo más completo, el armazón, los marcos, las estructuras *(frames),* en suma, los *noemata* que representan situaciones y objetos prototípicos». Desde esta perspectiva, el mundo puede ser reducido a un conjunto de *noemata,* de significados, y puede ser proposicionalizado, metido en frases *(Sätze)* en un programa de ordenador. Por eso, según Dreyfus, tanto la inteligencia artificial como la fenomenología constitutiva de Husserl «tienen que mostrar cómo semejantes marcos o *noemata* pueden ser construidos desde un conjunto de predicados primitivos [Husserl los llamó sentidos predicativos *(predicative senses)*] y sus relaciones en forma de reglas».[6]

---

6 H. L. Dreyfus, «Artificial Inteligence», p. 35 (las cursivas son mías). Sobre esta polémica interpretación del noema, que tantos ríos de tinta ha hecho correr, es imprescindible H. L. Dreyfus (ed.), *Husserl, Intentionality and Cognitive Science,* Cambridge, The MIT Press, 1982. Resultarán también de gran interés: J. J. Drummond, *Husserlian Intentionality and Non-Fundational Realism. Noema and Object,* Dordrecht, Kluwer Academic Publishers, 1990; E. Holenstein, «Eine Maschine im Geist. Husserlsche Begründung und Begrenzung künstlicher Inteligenz», *Phänomenologische Forschungen,* vol. 21, pp. 82-113; R. Walton, «El noema como entidad abstracta», *Análisis filosófico,* vol. IX, n.º 2, 1989, pp. 119-137; J. San Martín, «Psicología cognitiva y fenomenología», en J. San Martín, *Antropología y filosofía. Ensayos programáticos,* Estella, Editorial Verbo Divino, 1995, pp. 123-160; y el capítulo sexto («Constituiçao do *perceptum* e constituiçao objectual») del excelente libro de Pedro Alves, *Subjectividade e Tempo na Fenomenología de Husserl,* Centro de Filosofía da Universidade de Lisboa, 2003, pp. 201-270.

Una vez descrita la posición representacionalista o cognitivista, como también la denomina el pensador norteamericano, Dreyfus se va a formular la pregunta decisiva: «¿puede haber una *teoría* del mundo cotidiano, del mundo de la vida, como han mantenido siempre los filósofos racionalistas..., de modo que representando esta *teoría* la mente puede producir comportamientos habilidosos apropiados? ¿O es el trasfondo formado por el sentido común *(commonsense background)* una familiaridad basada en una combinación de habilidades *(skills),* discriminaciones, etc., que no son «estados» intencionales de una mente o sujeto y así, a fortiori, no tienen el tipo de contenido representacional que puede ser explicado en términos de elementos (simples) y reglas?».[7] Si este último fuera el caso, como él cree, ahí tendríamos la explicación de por qué el proyecto de la inteligencia artificial fracasa a la hora de dar cuenta del mundo de la vida y de nuestra actuación en él. Para este proyecto, dar cuenta del mundo y de nuestra actuación en él equivale a proposicionalizar los contenidos mentales de los humanos, es decir, las supuestas representaciones que de él tenemos en tanto que forma primaria de relacionarse con el propio mundo. Ahora bien, lo que Dreyfus nos va a decir es que entender así el modo primordial y cotidiano de habérnoslas con el mundo es algo que no se ajusta a una descripción fenomenológica de lo que hacemos habitualmente. El acceso al mundo no se produce mediante una serie de representaciones o contenidos mentales, sino, como se termina de afirmar, por medio de una serie de prácticas, de habilidades, de discriminaciones, que tienen que ver con definiciones, con un modo de actuación presidido no por algún tipo de teoría o, como dirían los pragmatistas a los que Dreyfus gusta citar, por un *know-that,* sino por un saber eminente práctico, por un *know-how*, que se adquiere *con* y se ejecuta *en* la experiencia y el trato directo con las cosas. Semejante saber no tiene nada que ver con estados o contenidos intencionales de una mente que sean susceptibles de ser representados. Y es que lo que los filósofos representacionalistas y los defensores de la inteligencia artificial reproducen es, en el fondo, *el modo teórico de actuar de la ciencia, es decir, de un saber objetivo exento de ambigüedad en la mayor parte de sus tramos*. En este territorio puede capturase con una definición aquello que se quiere decir y tener una cierta seguridad de que eso se va a mantener

7 H. L. Dreyfus, «Artificial Inteligence», p. 36.

inalterablemente así en cualquier circunstancia. Pero *la ciencia, la teoría, no es la vida*. En la vida cotidiana, nuestras acciones están siempre sometidas a la ambigüedad, no son completamente precisas y delimitadas, son eso, acciones, prácticas, habilidades que ejercemos y modificamos constantemente para responder a nuevas situaciones cuyos matices no pueden ser capturados de una vez por todas en una definición.

Una vez vista la naturaleza de ese *background,* y de las prácticas que lo conforman, lo que hemos de preguntarnos es: ¿dónde encaja el cuerpo en esta concepción? En este punto es donde Dreyfus se vuelve hacia Merleau-Ponty para afirmar que es precisamente el cuerpo y la relación especial que éste mantiene con el mundo el que posibilita ese conjunto de prácticas, de habilidades y, en definitiva, el que nos da el acceso primario al mundo. En efecto, entre nuestro cuerpo y el mundo se da una constante interacción, una correlación perfecta, podríamos decir, por medio de la cual el cuerpo responde con una serie de prácticas, de habilidades, a las constantes solicitaciones que el mundo le hace. A su vez, esas prácticas, adquiridas en el trato con las cosas y las situaciones, van cambiando, van refinándose y, en esa medida, determinan y modifican el modo en el que el mundo se nos aparece, se nos abre. Por ejemplo, si entramos en un taller mecánico, es evidente que yo, que tengo escaso contacto con ese tipo de práctica, no veo lo mismo que una persona versada en ella. Igualmente, un aprendiz sería incapaz de reconocer un tipo de avería que una persona experta detecta con un simple vistazo. Otro ejemplo. Si soy alguien versado en las intrincadas y a veces arteras prácticas de la diplomacia, puedo reconocer con toda prontitud si una negociación, a pesar de las buenas palabras empleadas, está yendo mal. Para un lego o un diplomático novel, eso pasa totalmente desapercibido. La conclusión es que hay un constante *feed-back* entre mundo y cuerpo. Merleau-Ponty lo llamó *arco intencional*.

Lo interesante de la teoría de Merleau-Ponty, según la interpretación de Dreyfus, es haber señalado no sólo ese arco intencional entre el mundo y las prácticas incorporadas *en* y por medio *de* nuestro cuerpo, sino haber mantenido, contra lo que era habitual en el pensamiento filosófico tradicional, que lo que motiva el propio arco intencional, lo que motiva el actuar humano en primera instancia, no es alcanzar una meta o un fin premeditado, sino algo mucho más básico, una satisfacción mucho más primitiva que está ligada a nuestra corporalidad: el tener un equilibrio con el

mundo. Merleau-Ponty llamó a esto la constante necesidad del cuerpo de tener un «anclaje máximo con el mundo» *(maximum grip of the world).* Dreyfus lo explica de esta manera: «de acuerdo con Merleau-Ponty en nuestro trato habilidoso, cotidiano y absorto con el mundo, el actuar es experimentado como un flujo constante de actividad habilidosa que responde al sentido que tenemos de la situación. Parte de esta experiencia está formada por un sentido en el que cuando la situación en la que uno se encuentra se desvía de una relación óptima del cuerpo con su ambiente, nuestra actividad se orientará a acercarnos lo más posible aquello que se considera óptimo y, con ello, relajar la tensión de la desviación. No necesitamos un fin o una intención para actuar. Nuestro cuerpo es solicitado simplemente por la situación para entrar en un equilibrio con ella».[8] Y un poco más adelante insiste: «En tanto que aquello que da cuenta de nuestro actuar habilidoso (en el mundo), el anclaje máximo *(maximum grip)* significa que siempre tendemos a reducir el sentido de desequilibrio [...] El trato habilidoso (con el mundo) no requiere una representación mental de su fin. Ese trato está sujeto a un propósito sin que el agente albergue una intención».[9]

Si nos fijamos bien en lo que se nos termina de decir, con estas últimas afirmaciones cuadra Dreyfus perfectamente el conjunto de argumentos destinados a mostrar, por un lado, por qué el cuerpo es nuestro modo primario de acceso al mundo, y, por otro, por qué la inteligencia artificial tiene que fracasar cuando intenta proposicionalizar el *background,* ese mundo de la vida en el que constantemente nos movemos. Y es que lo que termina de afirmar el fenomenólogo norteamericano no es sólo que aquello que motiva y conforma nuestra relación primaria con el mundo, es decir, que el conjunto de prácticas que realizamos en nuestra vida cotidiana, el famoso *background,* es el intento constante de nuestro cuerpo de equilibrarse con el mundo, con las diversas situaciones en las que nos vemos envueltos; el intento de, puede también decirse, completar la *Gestalt* más perfecta posible en cada una de esas situaciones, sino que lo inte-

8 H. L. Dreyfus y S. E. Dreyfus, «The Challenge of Merleau-Ponty's Phenomenology of Embodiment for Cognitive Science», en G. Weiss y H. Fern Haber, *Perspectives on Embodiment. The Intersections of Nature and Culture,* Nueva York y Londres, Routledge, 1999, p. 111.

9 Ib., pp. 113, 111.

resante de esto es que afirma que el cuerpo lo hace *de modo automático*. No hay, como se acaba de sostener, ningún fin alojado en la mente del sujeto a la hora de responder a la mayor parte de esas situaciones. No hay, y aquí vuelve Dreyfus a la carga, *representación alguna que guíe en la mente del sujeto la acción que éste realiza*. Por eso no puede proposicionalizarse el *background* y meterlo en un programa de ordenador. En ese nivel primario y cotidiano de actuación no hay representación, sino arco intencional y anclaje máximo entre nuestro cuerpo y el mundo o, como también le gusta decir a Dreyfus, «intencionalidad sin representación».

Ahora bien, si éste es realmente el modo en que nosotros accedemos al mundo, si cuerpo y mundo forman una correlación en donde se generan las prácticas por las que damos sentido y nos movemos habitualmente en nuestra vida cotidiana, ¿qué ocurriría si ese acceso al mundo a través del cuerpo, si esa correlación entre cuerpo y mundo se debilitase como consecuencia de que empezamos a utilizar masivamente un medio, caso de Internet, en el que aquél pasa a tener cada vez menos importancia? A enunciar algunos de los pronósticos que hace Dreyfus en su libro voy a dedicar la segunda parte de este artículo.

Internet y los peligros del olvido del cuerpo

Hemos pues de enfrentarnos ahora a la pregunta acerca de qué clase de mundo sería un mundo en que uno de los elementos del arco intencional, el cuerpo, estuviera reducido al mínimo, ¿ganaríamos en libertad y en posibilidades o más bien nos estaríamos enfrentando a un empobrecimiento generalizado del modo humano de habitar la tierra?

Como ya anunciamos en el preámbulo de este escrito, y puede colegirse por lo expresado en el apartado anterior, no son precisamente positivos los pronósticos que Dreyfus hace de un mundo en el que a sus habitantes les diera por vivir mayoritariamente *on line*. De entre todos los que refiere en su libro, creo que el más digno de destacarse, pues en cierto modo corona al resto, sería *la pérdida del sentido de realidad* que afectaría a las cosas y las personas con las que tratamos, y, en íntima correlación con ello, *la pérdida de sentido de nuestra vida, que no duda en calificar como una precipitación en el nihilismo*.

Pero ¿por qué la deflación del cuerpo que acarrea Internet llevaría a una pérdida del sentido de realidad en nuestro trato con las cosas y con el resto de los humanos? *Porque es precisamente la necesidad que experimenta constantemente nuestro cuerpo de tener ese anclaje máximo con el mundo la que nos da tal sentido de la realidad, la que nos hace experimentar la realidad del mundo en tanto que realidad*. Como señala Dreyfus, «no es sólo que cada uno de nosotros seamos un cuerpo activo que está en constante trato con las cosas, sino que en tanto seres corporales experimentamos una constante disposición a habérnoslas con las cosas en general que va más allá de nuestra disposición a tratar con cualquier cosa específica». Y en este punto, volviendo de nuevo a Merleau-Ponty, continúa: «Merleau-Ponty llama a esta disposición del cuerpo nuestra *Urdoxa,* nuestra creencia primordial en la realidad del mundo. Ella es la que nos da nuestro sentido de la presencia directa de las cosas».[10] De este modo, un mundo habitado por seres en el que el polo corporal está atrofiado pierde, por decirlo de alguna manera, realidad, consistencia y, consecuentemente, se empobrece. Pero ¿qué significa, más en concreto, pérdida de sentido de realidad, empobrecimiento? Si nuestro mundo cotidiano y las actividades que en él desarrollamos no son otra cosa, en su mayoría, que un conjunto de prácticas resultado de la interacción de nuestro cuerpo con el mundo, de ese su constante querer un máximo anclaje o equilibrio con él, una disminución del papel del cuerpo significa un empobrecimiento de nuestras prácticas habituales, de nuestra capacidad para realizar muchas de ellas de un modo óptimo y, con ello, un desvaimiento del sentido que conferimos al mundo. Como ejemplos de lo que se termina de decir, Dreyfus va a llamar la atención en el libro sobre *dos temas fundamentales*. *El primero es el de los límites de los proyectos educativos a través de la red*. *El segundo es la muy seria posibilidad de que la red altere de manera sustancial un elemento imprescindible para que haya una interacción social adecuada entre los individuos: la confianza*. Veámoslo con mucha brevedad.

Con la ironía que acostumbra cuando quiere criticar algo, Dreyfus va a titular el capítulo segundo de su libro: «A qué distancia está la enseñanza a distancia de la educación».[11] En él empieza recogiendo una serie de

10 H. L. Dreyfus, *On the Internet,* p. 57.
11 Ib., pp. 27-49.

testimonios de relevantes personalidades norteamericanas que creen que la red resolverá los problemas de financiación, masificación y calidad del sistema educativo norteamericano al poner a disposición de *todo* el que domine la nueva herramienta y en *cualquier lugar* una enseñanza de máxima calidad. Los que esto proponen creen que los alumnos no necesitan estar corporalmente presentes, es decir, en una relación *face to face* con los otros estudiantes y con el profesor, para adquirir el adiestramiento propio de su disciplina. Si esto es así, si *la presencia corporal* en el aula y el tipo de interacción que ella propicia no añade nada a la enseñanza, parece, en efecto, que Internet es el camino para una educación de calidad a bajo costo. Pero ¿es correcta esta tesis? ¿Puede la enseñanza a distancia «capacitar a los estudiantes para adquirir las habilidades que necesitan a fin de ser buenos profesionales»? En suma, ¿la presencia corporal del alumno es completamente prescindible en su adiestramiento? Dreyfus va a tratar de mostrar que esto no se ajusta a la verdad mediante *una descripción fenomenológica del modo en que adquirimos, en que aprendemos el tipo de habilidades o prácticas que nos permiten ser expertos en un ámbito determinado*. Para el fenomenólogo norteamericano podemos dividir ese proceso de instrucción del alumno en seis etapas: principiante, principiante avanzado, habilidoso, competente, experto y maestro.[12] En los tres primeros estadios (principiante, principiante avanzado y habilidoso) lo que el estudiante hace es recibir una información sobre su disciplina que progresivamente va contextualizando y relacionando. Eso le permite ir comprendiendo cada vez más de qué va la materia e ir empezando a discriminar qué es relevante y qué no. En estos tres períodos la presencia directa del profesor no es estrictamente necesaria, pues al alumno se le pueden dar una serie de *normas,* de *reglas* que combinadas con la experiencia que va adquiriendo le hacen alcanzar los resultados esperados. Ahora bien, llegados a un punto es necesario que el alumno, para continuar su formación y no quedar estancado en el dominio de su materia, asuma determinados *riesgos* en los que vaya

12 Dreyfus ha expuesto con ligeras modificaciones esta sucesiva serie de pasos hasta alcanzar el nivel de experto o maestro en diferentes escritos. Cf., entre otros, H. L. Dreyfus y S. E. Dreyfus, «The Challenge of Merleau-Ponty's Phenomenology of Embodiment for Cognitive Science», pp. 105-110; H. L. Dreyfus y S. E. Dreyfus, «What is morality? A phenomenological account of the development of ethical expertise», en D. Rasmussen (ed.), *Universalism vs. communitarianism: contemporary debates in ethics,* Cambridge, The MIT Press, 1990, pp. 237-264.

testando la información recibida y el modo en que la ha ido manejando. Ahí las reglas rígidas ya no funcionan. Las situaciones a las que confrontar los saberes que ha ido adquiriendo son tan plurales que no pueden subsumirse en un conjunto de máximas que si las sigo todo va bien. Ha de tomar una opción y asumir una responsabilidad por la opción que ha tomado. Pues bien, en la clase presencial, dice Dreyfus, «hay la posibilidad de arriesgarse al proponer y defender una idea y comprobar si falla o acierta. Si cada estudiante está en casa, en frente de su terminal de ordenador, no hay lugar para esa participación *(involvement)* arriesgada. Por el contrario, el modelo de curso que los promotores de la enseñanza a distancia parecen tener en mente cuando dicen que el material del curso estará disponible para cualquiera en cualquier tiempo y momento, hace semejante participación imposible. Pero incluso si excluimos el "en cualquier tiempo" y suponemos que los estudiantes están todos mirando al profesor al mismo tiempo, como sucede con un vídeo interactivo, y cualquiera que lo vea escucha la pregunta de todo posible estudiante, aun en ese caso, los estudiantes permanecen en el anonimato y no existe ninguna clase en la que el alumno pueda brillar y también arriesgarse a quedar mal». Y concluye Dreyfus: «las limitaciones de la red, en lo que respecta a la personificación corporal *(embodiment),* la ausencia de aprendizaje cara a cara, puede dejar a los estudiantes en el nivel de habilidoso».[13]

Pero ¿qué hace al cuerpo, a la presencia corporal cara a cara, tan importante aquí? Pues que sin presencia corporal no hay posibilidad de tejer un mundo en el que las emociones, los estados de ánimo *(Stimmungen, moods)* y, más en concreto, lo específico de afrontar un riesgo y la responsabilidad que le es pareja, tengan el papel decisivo que detentan en la adquisición de habilidades y, con ello, en nuestra apertura al mundo. Paralelamente a este hecho, y como una confirmación del mismo, Dreyfus relata en el tercer capítulo del libro, titulado también significativamente «La telepresencia descorporalizada y la lejanía de lo real»,[14] cómo todos los intentos que se han hecho para dotar al aula virtual de una verosimilitud parecida a la que se desarrolla en un aula normal han conducido al fracaso. *Y es que el mundo virtual, el mundo de la red, es por definición, y frente*

13 H. L. Dreyfus, *On the Internet,* p. 39.
14 Ib., pp. 50-72.

al mundo real, un mundo seguro, un mundo a resguardo de la intemperie, un mundo, en gran parte, anónimo, que no exige mayor compromiso, mayor implicación. En este sentido, es coherente que la falta de presencia corporal, cara a cara, del alumno virtual y su no necesidad de arriesgarse, corran parejas con la existencia de un contexto, el aula virtual, que no nos confronta con situaciones de riesgo en las que haya que implicarse emocionalmente.

Pero lo que se termina de decir sobre la descorporalización que se lleva a cabo en el aula virtual y sus consecuencias se aplica al resto de fenómenos y situaciones de la vida humana. Tomemos, como también hace Dreyfus, el caso de la *confianza*. ¿Cuál es la conexión entre ella y la presencia corporal? Según los estudios psicológicos que maneja el fenomenólogo norteamericano en el libro, nuestro *sentimiento* de confianza bien podría estar relacionado con *el sentido de seguridad y bienestar* que cada uno de nosotros presumiblemente experimentó cuando era un bebé en los brazos *de* y en la continua relación corporal *con* la persona que lo cuidaba. Pero además de eso, al llegar a la edad en la que uno empieza a discriminar las cosas, también parece que para confiar en alguien es preciso, en continuidad con esa experiencia primera, *volverse vulnerable* con respecto al otro. En efecto, una parte importante del sentimiento de confianza está basada en la experiencia de que el otro no tomará ventaja de mi vulnerabilidad ante él. Y esa vulnerabilidad es sobre todo, y en primera instancia, vulnerabilidad física o casi física; en cualquier caso, una vulnerabilidad que sólo se puede experimentar en la relación cara a cara. Como dice Dreyfus: «tengo que estar en el mismo cuarto con alguien y saber que podría herirme físicamente o humillarme públicamente y, a la vez, observar que no lo hace, para sentir que puedo confiar en él y hacerme vulnerable a él en otros modos diferentes».[15]

Asumir este punto de vista no implicaría negar de modo radical que a través de la red puede darse un cierto sentimiento de confianza, pero sí que éste se produce de un modo mucho más atenuado. Por esta razón las relaciones establecidas mediante la red son mucho más volátiles que las establecidas cara a cara. Esto se ha comprobado y estudiado a fondo de

15 Ib., p. 70.

modo empírico en Estados Unidos en el mundo de los negocios. En efecto, se ha comprobado que a la hora de realizar una transacción comercial importante no son suficientes ni aconsejables solamente la comunicación vía vídeo-conferencia, sino que la presencia real se hace imprescindible, ya que el tanto por ciento de ruptura de los compromisos hechos *on line* es enormemente alto si antes o después no ha habido trato cara a cara. Si esto es así en el mundo de los negocios, se puede uno imaginar lo que ocurre en ámbitos más personales. Y es que falta aquí ese componente de presencia corporal directa, de desvelamiento del anonimato que Internet comporta, con el que es más fácil eludir el riesgo real de hacerme vulnerable, pero también, aparejado con ello, recibir la respuesta de la verdadera confianza. En tal sentido, un mundo de relaciones humanas trabadas predominantemente en la red significaría para Dreyfus una quiebra generalizada de la confianza en las interacciones sociales de todo tipo.

Sentado esto, si nos fijamos en las palabras que he ido utilizando en los dos ejemplos antes tratados para describir la vida en la red frente a aquella en la que se dan relaciones cara a cara, vemos que todas van en la misma dirección: *ausencia de riesgo, anonimato, seguridad, enmascaramiento de las emociones, etc*. Todas ellas parecen ser elementos consustanciales de la vida *on line*. Y eso es precisamente lo que muchas veces nos atrae de ella: la posibilidad de permanecer ocultos y de jugar a ser diferentes, a modificar nuestra identidad cómo y cuándo queramos; en suma, la capacidad de simular y flotar libremente en un hiperespacio que nada nos exige y frente al que no tenemos ninguna responsabilidad. Pero la contrafigura de ese paraíso del yo posmoderno que es la red es, junto al adelgazamiento de la idea de yo, y siguiendo el título de una conocida novela, la pérdida de peso, de realidad del mundo y de las situaciones que en él tienen lugar. Ahora bien, si el mundo y el sujeto pierden peso, si no hay verdaderas situaciones frente a las que uno sienta la necesidad de arriesgarse, comprometerse o sentirse responsable, todo termina por convertirse en un gran simulacro, todo termina por igualarse de tal modo que dejan de existir aquellos criterios mediante los cuales consideramos que algo merece la pena o no, que algo es relevante o no y, a una con ello, el tipo de proyectos y compromisos que dan sentido a la vida.

Con lo que termino de decir, se cierra el círculo de la argumentación dreyfusiana sobre la vinculación de cuerpo y realidad, de cuerpo y sentido. Como suele ocurrir en cualquier propuesta filosófica, hay en ella cosas

muy discutibles y, desde luego, no encierra toda la verdad. Creo, sin embargo, que en *On the Internet* se llama la atención de forma brillante sobre un tema esencial en el debate acerca de todo lo que tiene que ver con la realidad virtual, a saber, que *el hombre es un ser inextricablemente unido a su cuerpo, es un ser encarnado, y que sin tener en cuenta esa variable sensible y emocional muy pocas cosas pueden ser entendidas con corrección y profundidad en los asuntos humanos*. Por eso, cuidado con andar jugando a ser el aprendiz de brujo del cuento.

Hace más de cuarenta años, el admirable Ernesto Sábato escribió el siguiente texto que creo que Dreyfus aplaudiría y se aprestaría a colocar en apoyo de sus tesis. Con él quiero terminar: «Los tiempos modernos se edificaron sobre la ciencia, y no hay ciencia sino de lo general. Pero como la prescindencia de lo particular es la aniquilación de lo concreto, los tiempos modernos se edificaron aniquilando filosóficamente el cuerpo. Y si los platónicos lo excluyeron por motivos religiosos y metafísicos, la ciencia lo hizo por motivos heladamente gnoseológicos. Entre otras catástrofes para el hombre, esta proscripción acentuó su soledad. Porque la proscripción gnoseológica de las emociones y las pasiones, la sola aceptación de la razón universal y objetiva, convirtió al hombre en cosa, y las cosas no se comunican: el país donde mayor es la comunicación electrónica es también el país donde más grande es la soledad de los seres humanos».[16]

16 E. Sábato, *El escritor y sus fantasmas,* Barcelona, Seix Barral, 1997 (primera edición, 1963), pp. 143-144.

LO VIRTUAL COMO VIRTUALIDAD DEL CUERPO EN MERLEAU-PONTY. PARA UNA LIBERACIÓN DEL HORIZONTE VIRTUAL

Francisco Conde Soto (Universidad de Barcelona)

Esta comunicación pretende realizar un análisis del concepto de virtualidad, fundamentándose sobre las consideraciones de Merleau-Ponty acerca de la virtualidad del cuerpo. En un segundo paso se procederá a una crítica del fenómeno Internet realizada con ciertas nociones del fenomenólogo francés. La tesis a demostrar es que Internet debe ser considerado como un modo de virtualidad «impropio». Como conclusión se insistirá en la importancia de liberar un espacio virtual auténtico.

1. Dos conceptos de realidad virtual

Bajo la expresión «realidad virtual» pueden distinguirse varios conceptos de diferente significado: existe una primera noción que hace referencia a un proceso artificial, normalmente de carácter informático, mediante el que se crean mundos ficticios que pretenden imitar lo real. Los ejemplos paradigmáticos serían esos aparatosos mecanismos que nos colocamos delante de los ojos y que copian de una forma casi perfecta un determinado proceso perceptivo, generando sensaciones de tridimensionalidad. Un caso extremo vendría ejemplificado por una máquina que unida a nuestro cerebro pudiese desencadenar a través de descargas eléc-

tricas precisas unas determinadas sensaciones, como en el experimento mental propuesto por Putnam. Lo virtual es, en este primer caso, una imitación más o menos lograda que aspira a ser considerada como real.

Otro concepto de «virtual» es aquel presente en la expresión «universo virtual», que nos llevaría a hablar del entorno Internet. Se trataría de un soporte electrónico que garantiza la unión de distintos servidores informáticos que colocan a disposición de los demás una serie de información (texto escrito, imagen, sonido).

A estos dos conceptos se opone otro mucho más amplio, que será el empleado a lo largo de la ponencia y que viene a coincidir con la noción de Merleau-Ponty. Desde esta perspectiva, la denominación «virtual» se aplicará a toda variación que se pueda efectuar sobre el ámbito de lo considerado como real. En otras palabras, no sólo caracterizaremos como virtuales aquellos procesos en los que hay un determinado mecanismo que imita la realidad, sino toda derivación que se pueda efectuar a partir de la combinación de elementos reales, toda ficción, toda fantasía, todo proceso en el que se recombina ese material que consideramos como real. Así, serán virtuales tanto el *Quijote* como la organización social utópica de Tomás More, tanto el centauro como la figura de un extraterrestre. El rasgo característico de lo virtual en este último caso es que no intenta imitar lo real, sino que se trata de la construcción de nuevos mundos posibles diferentes al existente. Pero, sea bajo el modo de «imitación de» o bajo el modo de «creación de algo distinto de», es importante advertir que el concepto de realidad virtual remite en todo caso al concepto de lo real. Su explicación remite a un análisis de aquello que conocemos como «lo real».

2. El concepto de lo real y del ser-en-el-mundo en Merleau-Ponty

La fenomenología defiende la existencia de una experiencia originaria a través de la que se nos ofrece lo real. Por debajo de todo constructo social, de toda interpretación, de toda perspectiva, existe un núcleo de experiencia evidente en el que los objetos se ofrecen en «dación-misma originaria» *(ursprüngliche Selbstgebung).* Uno de los fenomenólogos que mejores aclaraciones puede aportar para fijar un determinado concepto

de lo real en relación al problema de la esfera de la virtualidad es Merleau-Ponty. A lo largo de la *Fenomenología de la percepción*[1] realiza una furibunda crítica de todas aquellas interpretaciones que describen la percepción a partir de nuestra conciencia reflexiva del proceso perceptivo. El rasgo principal que caracterizaría a la interpretación que se asienta sobre la conciencia reflexiva del proceso perceptivo es el establecimiento originario de una disociación entre sujeto y objeto, entre forma y materia. Para el pensador francés, este desdoblamiento sólo puede ser explicado como surgido de un estrato previo, originario, indiviso y no polarizado. La reivindicación de la necesidad de postular una estructura fundamental unitaria es constante a lo largo de toda la obra. La existencia de una estructura tal permitiría afirmar que somos sujetos que en todo momento sostenemos «una comunicación con el mundo más antigua que el pensamiento».[2]

Es a través de esta «comunicación» o experiencia originaria mediante la que se produce la vivencia del mundo de forma previa a toda la sedimentación o cosificación que implica la percepción de «cosas». La recuperación de esta capa originaria no se puede efectuar más que a través de sucesivas interpretaciones, de un sucesivo levantamiento de todas las capas de sentido que la recubren —lingüísticas, sociales, personal-subjetivas, etcétera—. Esta capa no puede ser tematizada y explicada de manera absoluta, pues, como mínimo, siempre permanece un residuo inaccesible aportado por la propia actividad del pensamiento que pretende analizar dicha capa. Pero ello no impide postular la posibilidad de un horizonte en el cual lo real se ofrece en puridad absoluta como núcleo primigenio, como experiencia verdadera.

Merleau-Ponty defiende que más allá de la brecha que el pensamiento filosófico ha querido instaurar entre sujeto y objeto, entre yo y mundo, lo que debe ser postulado es la existencia de una estructura anterior de la que derivan ambos polos y que al mismo tiempo posibilita su encuentro. No existe un sujeto distinto del mundo que luego se venga a encontrar con el mundo. Ni se trata de que en primer lugar exista un mundo del que

1 M. Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción,* Barcelona, Altaya, 1999.
2 Ib., p. 269.

nacería un sujeto desgarrado que se le enfrentaría. Para comprender la distinción sujeto-objeto es necesario postular una unidad quiasmática inicial que explicaría la posibilidad del contacto entre ambos.[3]

La separación dualística objeto-sujeto de la filosofía tradicional es motivada por una descripción de nuestra experiencia del mundo que privilegia la perspectiva gnoseológica, en la que se objetiva y cosifica el contenido representado. Pero esta modalidad de ser-en-el-mundo, que sería propia del sujeto cognoscitivo, es una más entre otras posibles. Existen, por lo tanto, formas de ser-en-el-mundo que van más allá de la distancia entre una cosa y un yo y que resultan de variaciones efectuadas sobre una estructura más originaria que todas ellas.

3. La realidad virtual como virtualidad del cuerpo en Merleau-Ponty

La postulación de la existencia de una estructura fundamental como la recogida bajo el rótulo «ser-en-el-mundo» conduce a interpretar la realidad virtual o, en otras palabras, el ser en un mundo virtual, como una modalidad particular de esa estructura. Cabe entonces analizar qué rasgos propios diferenciadores son característicos del peculiar modo de ser-en-el-mundo, qué es ser-en-un-mundo-virtual. En la *Fenomenología de la percepción* de Merleau-Ponty se encuentra una serie de textos que critican la conveniencia del esquema estímulo-respuesta para describir la conducta humana sana. La idea central compartida por estos textos consiste en la afirmación de que uno de los rasgos del comportamiento de un sujeto normal es su capacidad para «apartarse» de los estímulos y emitir respuestas que no están directamente motivadas por ellos. Pese a que las respuestas aparezcan como el resultado de incitaciones a actuar provocadas por los estímulos, no surgen de una manera inmediata, programada, mecánica. En el sujeto normal el campo de aquello considerado como actual va más allá de lo meramente actual: recoge todas las posibilidades de acción del cuerpo frente a lo puramente actual. Existe una capacidad intermedia

3 Una noción al menos semejante maneja Husserl hacia el final de su obra, sobre cuándo aparece el concepto de facticidad (véase, por ejemplo, Hu XV, núm. 22, p. 385).

entre el mero estímulo y la representación intelectual más o menos elaborada de ese estímulo, que le permite al sujeto «tomar distancia» con respecto al mundo en que se inscribe y responder en consecuencia a un cierto proyecto motriz que va más allá de los estímulos actuales. Merleau-Ponty habla de un «proyecto motor» o de una «intencionalidad motriz» del cuerpo.

En todo caso, ese «tomar distancia» no debe ser leído como una ruptura de nuestro ser-en-el-mundo. Ni siquiera sería acertado hablar de una ruptura de nuestro ser-en-el-mundo-inmediato, porque el desplegamiento de esas potencias motrices y virtuales de nuestro cuerpo es simultáneo a la recepción de los estímulos inmediatos: no se trata de cerrar el flujo de los estímulos recibidos, sino de «procesarlo» y reemitirlo con un cierto margen de libertad, con una cierta «amplitud de miras».

> En el sujeto normal, el cuerpo no es solamente movilizable por las situaciones reales que lo atraen hacia sí: puede apartarse del mundo, aplicar su actividad a los estímulos que se inscriben en sus superficies sensoriales, prestarse a unas experiencias y, de modo más general, situarse en lo virtual.[4]

La virtualidad con que el cuerpo se sitúa frente a su campo de acción remite a una cierta productividad, a una creación de sentido que recubre y encuadra los estímulos recibidos en un contexto en el que cobran significado. No se trata de que la realidad virtual venga a sumarse a través de una operación ficticia al conjunto de lo real, sino de que lo virtual constituye ya siempre un arco, un halo o esfera que rodean al cuerpo y le permiten maniobrar con una cierta distancia sobre lo percibido. El cuerpo se sitúa en un campo de acción que no es unidireccional: son posibles trayectorias que cubren una superficie y desbordan cualquier sucesión lineal de comportamientos bajo la que pudiesen ser englobadas; en otras palabras, existe siempre más de una opción de respuesta.

Siguiendo esta idea, Merleau-Ponty afirma que una gran parte de las patologías referidas a perturbaciones sensoriales no proceden de deficiencias particulares del campo visual, auditivo o táctil, sino de la ausencia de esa esfera virtual que las debe recubrir y unir a todas:

---

4 M. Merleau-Ponty, op. cit., p. 126.

> La deficiencia remitiría, en definitiva, a una función más profunda que la visión, más profunda asimismo que el tacto como suma de cualidades dadas, afectaría al área vital del sujeto, a esta apertura al mundo que hace que unos objetos actualmente no al alcance no dejen de contar para el normal, existan táctilmente para él y formen parte de su universo motor.[5]

Mientras que al principio de este apartado hablábamos del ser-en-el-mundo virtual como una modalidad de ser-en-el-mundo, ahora se ha llegado a un punto que lleva a pensar que ya el mero ser-en-el-mundo, cualquiera que sea la modalidad concreta bajo la que se presente, es posible sólo gracias a una virtualidad sustancialmente enraizada en el cuerpo. No es posible ser-en-el-mundo más que a través de la mediación de esa esfera virtual del cuerpo que proyecta posibilidades de acción en el mundo.

4. Internet como virtualidad impropia

Tras la determinación de ciertos rasgos básicos en referencia al concepto de lo virtual, convendría aplicarlos a un caso concreto y comprobar en qué medida resultan enriquecedoras las pautas fijadas. Uno de los posibles campos de ejemplificación es el ámbito de Internet. Una explicitación analítica mínimamente generosa de los rasgos que caracterizan a Internet desbordaría las dimensiones que debe tener esta comunicación. Por ello se procederá tan sólo a elaborar un listado de aquellos rasgos que contrarían el concepto de virtualidad que se acaba de fijar. El hecho de que los rasgos aquí comentados sean considerados como negativos no implica un olvido de las ventajas que Internet pueda aportar y con las que aquéllos deberían ser confrontados en una hipotética discusión.

Los rasgos elegidos para contrastar la noción de virtualidad de Merleau-Ponty son dos:

— La secuencialidad. Si para describir la virtualidad del cuerpo hablábamos de una esfera, no era de manera gratuita. La esfera está dotada de volumen, de forma que es posible efectuar trayectorias en distintas direcciones que se entrecruzan, que gozan de

5 Ib., p. 134.

la libertad de las cuatro dimensiones en las que se desarrollan —cuatro y no tres, puesto que hay que añadir la dimensión temporal a las tres coordenadas espaciales—. De alguna forma, el camino recorrido es creado o recreado a medida que se recorre. Por el contrario, el movimiento que acompaña a los viajes virtuales efectuados por Internet es sólo posible en el modo de una secuencia unidireccional. No se produce un recorrido en la medida en que se recorre, sino que se trata de cadenas o secuencias ya constituidas y reguladas, que pueden ser seguidas o no. Cuando entramos en una página web, por muy rica que pueda ser su configuración, por muy amplio que sea el número de ventanas y opciones a seguir, existen una serie de trayectorias premarcadas en las que necesariamente nos tenemos que desenvolver. Que la distribución de la información en Internet goce de la estructura de una red no le resta importancia a lo anteriormente dicho. Aunque el conjunto de todos los caminos a seguir sea una red, cada uno de los desplazamientos efectuados se caracteriza por ser una sucesión de un paso a otro en el que el anterior viene a desaparecer totalmente. A cada instante se abandona una pantalla para entrar en otra total o parcialmente diferente que solicita nuestra atención de nuevo.

— El esquema estímulo-respuesta. Merleau-Ponty calificaba como patológico el comportamiento de aquellos sujetos que no podían adoptar una cierta distancia en referencia a los estímulos recibidos. El plano en que se situaban estas consideraciones era el prereflexivo. Pero parece entonces que un comportamiento que, situado en el último de los tres grados que se proponían (estímulo, intencionalidad motriz y pensamiento elaborado), responda de manera inmediata a una sensación emitiendo una respuesta de forma automática tendrá que ser calificado también, y con mucha más razón, como patológico. Si la capacidad de separarse de lo más inmediato y procesar respuestas de forma elaborada no entra en juego, la decisión adoptada deberá ser calificada, como mínimo, con el término «arracional».

El procedimiento de operación en Internet es un sucesivo abrir y cerrar ventanas conducido en la mayoría de las ocasiones por la llamatividad de los rótulos de acceso, es decir, por la intensidad de los estímulos

que nos provocan sus colores o sus formas. En aquellos servidores privados, sobre todo, es constante la aparición de ventanas parpadeantes, que en algunos casos llegan a estar trucadas para que no sea posible cerrarlas sin entrar previamente en ellas. Existe una forma de angustia nerviosa, que no trabaja mediante el vacío o la nada, sino a través de la sobreabundancia. Bajo una situación tal el sujeto pasa una y otra vez de un pensamiento a otro, de una actividad a otra, sin ser capaz de fijar ningún contenido estable y duradero. Se hace latente una cierta incapacidad para fijar de manera constante un fin a perseguir, ante la «amenaza» de mil ideas y mil cosas que requieren ser atendidas en el mismo instante y con el mismo grado de importancia. El individuo vive fuera de sí y cualquier estímulo, por mínimo que sea, roba o secuestra totalmente su atención. Evidentemente, y guardando las distancias, sea en mayor o menor grado se hace aquí patente una cierta «coacción» para que se realicen múltiples consultas a numerosas páginas diferentes, de las que no se extrae ninguna información concreta, sino un exceso de contenidos superficiales y no buscados. Quizás sea éste uno de los factores que explican el éxito de la publicidad en Internet. Pese a que el sujeto sigue siendo el que decide los trazados de sus viajes a través de los movimientos de su ratón, se genera una cierta pasividad que transforma al individuo en un sujeto excesivamente paciente. A través de movimientos rápidos, observa, desecha o acepta información que gana un poder de influencia creciente sobre sus procesos de comprensión y procesamiento.

Otras críticas que Internet ha recibido y que sólo serán nombradas son la primacía de la velocidad y de la cantidad sobre la profundidad y calidad de la información; el empobrecimiento del lenguaje, que se formaliza y abrevia (lenguaje SMS) para facilitar transacciones más veloces; la imposibilidad de exigir responsabilidad a quien crea los contenidos y desconocimiento de los fines para los que serán utilizados; ausencia de empatía y de comunicación,[6] etc. Chris Nagel, realizando un comentario a la información en la era posmoderna, escribe lo siguiente:

---

6 Véase sobre todo el artículo de P. Majkut, «Empathy's Impostor: Interactivity versus Intersubjectivity», en *Glimpse. Phenomenology and Media,* vol. 2, núm. 1, 2000, San Diego, Publication of the Society for Phenomenology and Media, pp. 59-65.

> Si hay alguna verdad en los informes de la condición postmoderna, encontramos su paradigma no sólo en la red, sino en toda experiencia en la que somos informados. Es decir, toda la información es virtual. Si definimos lo virtual en términos de su aproximación a lo actual: lo virtual es *como* lo actual, sin *ser* actual.[7]

El ciberespacio vendría a ser un medio real que no es actual. Según Merleau-Ponty, la virtualidad del cuerpo se caracteriza por permitir que unos objetos que actualmente no están a su alcance no dejen de contar para él, porque siguen formando parte de su universo motor pese a su ausencia. Lo virtual legítimo tendría que formar parte de las posibilidades actuales del cuerpo; aunque éstas no sean todavía efectivas seguirían contando como actuales para el sujeto. Lo virtual tiene que poder ser hecho presente, cumplimentado o implementado *(erfüllt);* en caso contrario, se trata de una mera posibilidad vacía. Internet entraría, según esta definición, en la categoría de una realidad virtual «de segundo grado», «impropia», «degenerada».

Quizás sea necesario insistir en que la crítica efectuada no pretende alinearse con aquellas posiciones que adoptando una posición extrema abogan por abolir el uso de Internet. El objetivo perseguido es poner de manifiesto alguno de los rasgos negativos que lo caracterizan, advertir que se trata de un sistema de transmisión de información y de comunicación muy efectivo y ya imprescindible, pero afectado por una serie de inconvenientes graves. Que estos inconvenientes sean compensados por otros rasgos positivos o por el buen uso que se haga de la red sería cuestión para un debate más amplio.

5. La importancia de un campo virtual legítimo

Efectuemos un desplazamiento de la cuestión desde el problema de Internet a la capacidad de crear universos virtuales en general recuperando así el concepto merleau-pontiano. La importancia de un buen uso de esta capacidad reside en el hecho de que la transformación de la realidad

7 C. Nagel, «Virtual Information: A phenomenology of ambivalence», en ib., pp. 33-38.

fáctica exige siempre un paso intermedio en el que se produce la creación de mundos posibles, de ideales y de sueños, que luego podrán ser llevados a la práctica. La capacidad virtual de nuestro cuerpo debe ser puesta en juego en cuanto capacidad de ficción y fantasía, iluminando nuevos horizontes desde los que contemplar lo real e intentar cambiarlo. En el marco de una sociedad de la información los métodos para eliminar cualquier oposición no recurren ya a la búsqueda, identificación y etiquetado de toda forma disidente, sino a la perfecta integración y suma homogeneizadora de los elementos discordantes: que nada esté fuera, que lo irracional, aunque nunca pueda ser transformado en algo racional, sea racionalizado.

La localización y el estudio concreto y particular de las formas peligrosas —el «fichado» policial— son mucho más costosos económica y socialmente que la saturación del mercado ideológico. En relación con el campo virtual, este fenómeno se traduce en la superproducción de mundos virtuales, la sobreabundancia, el exceso. La censura tradicional consistía en la identificación y supresión de los elementos contrarios al poder. Actualmente la censura actúa mediante la homogeneización de todos los ideales, todos los mundos, todas las vías de escape necesarias para la transformación, puesto que según el resabido comentario platónico, sólo quien sale de la caverna puede regresar a iluminarla. Una de las consecuencias de la producción masiva en el ámbito cultural es la génesis de un estado de agotamiento. La saturación se extiende actualmente a cualquier ámbito de la cultura. Un ejemplo cercano es la inmensa producción bibliográfica existente sobre prácticamente cualquier tema de la tradición filosófica: en la mayoría de los casos se trata de repeticiones, voluntarias o involuntarias, que sin aportar nada nuevo contribuyen a sobrecargar todavía más la cuestión. En el caso de esta comunicación, ha de reconocerse que se trata de una repetición voluntaria de apuntes que se pretenden próximos a Merleau-Ponty y a Adorno.

Tanto en el cine, como en la literatura y en el arte, la masificación se muestra no tanto debido al elevadísimo número de sujetos que participan, sino debido a la repetición de modelos, patrones e ideas ya empleados. Y en el instante en que aparece algo dotado de la más mínima sospecha de originalidad o desviación de la norma se convierte en objeto de estudio y análisis, hasta que pierde finalmente su carácter de alteridad. Existen una serie de patrones sociales coercitivos sobre los que se deben cortar los ide-

ales, las teorías, los mecanismos para una mejora de lo real. Hasta lo utópico es obligado a que tome lugar bajo el cliché de que en caso contrario se trataría de una mera ficción; sin embargo, no puede haber más ficción que denominar como utópico algo para lo que se reserva una posición dentro de la estructura social.

En el caso de Internet, estamos ante un entorno informático que originariamente pretendía servir como instrumento para el intercambio rápido de información. Pero su desarrollo ha caminado hasta convertirse en todo un «universo» virtual a través del que es posible viajar, comprar, aprender... El problema no es que Internet cumpla mal con sus originarias funciones, sino que termina abarcando otras para las que no estaba destinado: termina convirtiéndose en un mal lugar de huida de una realidad de la que se escapa porque la percepción que se puede tener de ella parece pobre y que de esta forma se pauperiza cada vez más o es más difícilmente apreciable. Se trata de un paraíso virtual de baja calidad, frío, deshumanizador, solipsista, que elimina la responsabilidad y que genera un estado de incomunicación enorme. No es la primera vez que observo a dos personas que se encuentran en la misma sala chateando en vez de dirigirse uno al otro directamente, es decir, porque no hay miradas a los ojos que puedan dirigir reproches o exigir con su silencio un trato moral. Y si quizás podríamos pensar que estas personas no llegarían a hablarse si no fuese a través de Internet, parece mucho más grave que el contacto intersubjetivo se haya reducido a esa forma distante.

Puede parecer que estratégicamente, más que insistir en la necesidad de atenerse a lo real, a día de hoy sería más importante seguir defendiendo un cierto elemento anárquico análogo al del arte por el arte, buscando realizar alguna posibilidad liberadora frente a una coerción social cada vez más presente. Pero no conjugar esta actitud con el pensamiento de que es necesario transformar lo que nos rodea, aunque sólo sea a muy pequeña escala, parece condenar al arte a convertirse en una mera fuga momentánea y vana. Frente a un universo virtual socialmente codificado, regulado, establecido, agotador, exhaustivo, burocratizado, cabe creer todavía en el hecho creativo, cabe insistir en la necesidad de imaginarse mundos y normas posibles en los que vivir mejor. Y no hay creación más libre y más radical que aquella que crea desde la nada. Es evidente que en este punto, acudir a la tradición sólo para cegarse académicamente en ella, caminar

sólo si se dispone de un mapa o solicitar recetas porque únicamente aspiramos a menús filosóficos de tres o cuatro tenedores, sería darle ventajas al enemigo, sea éste en último extremo una mentalidad, el conjunto de decisiones de algún ser humano o una estructura de poder. Y para evitar una continuación en forma de receta o sermón, nada mejor que concluir en este punto, a riesgo de que ya se haya predicado demasiado.

LA REALIDAD VIRTUAL EN EL PLANTEAMIENTO INTERCULTURAL DE CHARLES TAYLOR Y EL SUJETO INCORPORADO DE M. MERLEAU-PONTY*

Javier Gracia Calandín (Universidad de Valencia)

Introducción. *A las cosas mismas*

«A las cosas mismas». Bajo este lema la fenomenología se inscribe en el marco de filosofía que busca despojarse de las apariencias para acceder a la auténtica naturaleza del ser. En este proyecto de filosofía se inscriben los trabajos de Maurice Merleau-Ponty. El obstáculo que encontramos para esta nueva ciencia proviene, sin embargo, de los círculos científicos y ha penetrado muy a fondo en la conciencia común. El modelo de ciencia natural del siglo XVII, cuyos presupuestos filosóficos se hallan en Descartes y sus ideales son: neutralidad, objetividad, claridad, método…, ha arraigado en nuestras conciencias paradójicamente un prejuicio y generado graves problemas para referirse al mundo. El prejuicio es pensar que sólo desvinculándose del mundo (rechazando todo prejuicio como germen de error) es posible llegar a la certeza. Los problemas derivados de éste son la demostración de la existencia del mundo (exterior) y la del otro. (La duda

* Este trabajo ha sido realizado durante el disfrute de la beca de investigación dentro del Programa de Formación de profesorado universitario concedida por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

cartesiana ya introduce una petición de principio, a saber, que el que duda es un yo. Lo que no se sabe es que una vez introducida la duda, lleva a un bucle del que es imposible salir.)

Nosotros, recuperando la categoría de intencionalidad de la fenomenología, que parte de las condiciones trascendentales kantianas, consideraremos la experiencia como el fenómeno a tratar. Dada ésta, estableceremos las condiciones trascendentales de intencionalidad. El calificativo de trascendental es, por supuesto, una referencia a Kant, su fundador.[1] En esta comunicación me centraré fundamentalmente en dos modos de argumentación trascendental: 1) el que describe el sujeto incorporado de Merleau-Ponty, y 2) el que toma al agente en tanto que partícipe de una realidad cultural. Desde ambos desentrañaremos significados distintos para el concepto que nos ocupa: la realidad virtual.

En ambos casos asestamos un duro golpe al modelo formal de pensamiento. En el primer caso vemos que la teoría no es universal; que la realidad no es apresada por el pensamiento. En el segundo que ninguna teoría es universal. La sed de universalidad de Occidente es impotente ante pensamientos con pretensiones relativas de validez. En definitiva, que el pensamiento formal no es capaz de dar cuenta de las fuentes que articulan el pensamiento del hombre.

Condiciones trascendentales de intencionalidad

> Es por eso que, única entre todas las filosofías, la fenomenología habla de un campo trascendental. Esta palabra significa que la reflexión nunca tiene bajo su mirada al mundo entero y la pluralidad de las mónadas, desplegadas y objetivadas, y que sólo dispone de una visión parcial y de un poder limitado.
>
> M. Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción,* p. 82

Es un hecho que el hombre tiene experiencia. Desde esta tesis fundamental, recurrente en todos los críticos del planteamiento epistemológico, Kant establece mediante una argumentación regresiva las condiciones que

1 Tanto Merleau-Ponty en *Fenomenología de la percepción,* p. 17, como Taylor en «Validez de los argumentos trascendentales», en *Argumentos filosóficos,* pp. 43-45, afirman que fue Kant el que inauguró esta forma trascendental de argumentar.

hacen posible dicha experiencia. Como es sabido, el argumento concluye con el establecimiento de las doce categorías que el sujeto (trascendental) impone para que sea posible el conocimiento. Ésta es una conclusión más fuerte que *necesariamente* se sigue de este planteamiento. No cabe ningún tipo de demostración y, sin embargo, se deriva del hecho de tener experiencia. A pesar de todo, arribar a conclusiones tales no garantiza la conformidad o su carácter de indiscutibles. Hace falta, además, llegar a conclusiones interesantes. Para lo cual además de tratar adecuadamente el tema, habría que bucear en los presupuestos de nuestra forma de vida…

Lo más significativo de la intuición kantiana que subyace al concepto de experiencia es el carácter correlativo de los términos sujeto-objeto. El objeto en su raíz etimológica es aquello que yace enfrente: *ob-jectum* (lo mismo valdría para el vocablo alemán: *Gegen-stand*). El sujeto es, por lo tanto, aquel que lo sostiene, lo sujeta (en la expresión griega: *hypokeimenon*). Se establece aquí el vínculo adecuado para establecer la realidad propia de la conciencia. Como recurrentemente ha abordado Husserl en sus reflexiones en torno al quehacer propio de la fenomenología, la conciencia es constitutivamente conciencia-de.[2] Tiene siempre un término correlativo noemático. De forma análoga, en la expresión de Kant la conciencia es el «yo pienso» que debe acompañar todas mis representaciones. Así, sólo mediante la unidad de la conciencia, las experiencias nos pertenecen como sujetos; hay eso que llamamos *experiencia*. Del mismo modo, la experiencia permite que sea posible que el sujeto se reconozca a sí mismo; que se aperciba como un «yo pienso». Esto significa la *apercepción:* yo me reconozco en la experiencia de un objeto. En efecto, sin ese carácter constitutivo de la experiencia por parte del sujeto no sería posible salvar su condición irrenunciable de objetividad.[3] Y, por lo tanto, tampoco seríamos capaces de identificarla. Así, podríamos afirmar que la conciencia ha fracasado cuando todo entra en confusión. Quizá un contraejemplo pueda

---

2 En *La filosofía como ciencia estricta* Husserl se refiere a la intencionalidad en estos términos: «En la medida en que cada acto de conciencia es "conciencia de", el estudio de la esencia de la conciencia comprende también el estudio de la significación y de la objetividad de la conciencia como tal» (p. 22).

3 «Kant evidenció, en la *Refutación al idealismo,* que la percepción interior es imposible sin percepción interior; que el mundo, como conexión de fenómenos, se anticipa a la consciencia de mi unidad, es para mí el medio de realizarme como consciencia» (*Fenomenología de la percepción,* p. 17).

esclarecer un poco lo que quiero mostrar. Qué pasaría si no pudiésemos distinguir la vigilia del sueño. Dejando retóricas barrocas que implican conocer bien la distinción entre ambos estados, mi pregunta es: ¿qué ocurriría si la vigilia se confundiese con el sueño como ocurre en el estado de alucinación? En el caso de percibir desde nuestro coche un rebaño paseando en medio de la ciudad, pensaríamos que algo en esa percepción está fallando. Diríamos que es *incoherente*. La falta de conciencia, como dan cuentan las crónicas psiquiátricas, puede llevar a estados insoportables en los que el sujeto se vea constantemente amenazado. Este fracaso de unidad trascendental de apercepción conduce a una desconfianza hacia el entorno circundante y ante la propia conciencia, que se va difuminando. En terminología fenomenológica, el vínculo con el objeto constitutivo de experiencia es denominado «condiciones de intencionalidad». Los términos del par noesis-noema son mutuamente constitutivos. El propio Husserl también empleó el término trascendental para caracterizar la relación del fenómeno con la conciencia.[4]

Muy brevemente señalar que la duda cartesiana también está sujeta a tales condiciones y que el propio Descartes, con su formulación contradictoria,[5] no hacía sino poner de manifiesto que la duda necesita de este acuerdo. Descartes sabía muy bien lo que estaba haciendo con su duda. Era una duda metódica, que se establece sobre la base de las condiciones trascendentales del dudar mismo. Si sé que puedo tener ilusiones perceptivas se debe a que soy capaz de saber cuándo no hay distorsión en mi visión.[6] No puedo dudar de la objetividad de mis percepciones, cuando en ellas soy capaz de reconocerme no siendo ellas. El mundo no es independiente de mí; correlativamente, yo tampoco lo soy del mundo.

---

4 «7. El problema trascendental», «8. La solución psicologista como círculo trascendental» y «9. La reducción fenomenológica-trascendental y la apariencia trascendental de duplicación», en «Art. "Fenomenología" de la Enciclopedia Británica», en *Invitación a la fenomenología,* pp. 52-63.

5 «Pergamque porro donec aliquid certi, vel, si nihil aliud, saltem hoc ipsum pro certo, nihil esse certi, cognoscam» *[Y seguiré siempre por este camino, hasta haber encontrado algo cierto, o al menos, si otra cosa no puedo, hasta saber de cierto que nada de cierto hay en el mundo]*. Comienzo de la segunda meditación metafísica.

6 Wittgenstein ya reparó en las condiciones de la duda: «quien quisiera dudar de todo ni siquiera podría llegar a dudar. El mismo juego de la duda presupone ya la certeza» (*Sobre la certeza,* § 115).

En estos términos, se restablece la coherencia necesaria para proseguir el argumento de *agentes del mundo*. El sujeto no es independiente del mundo ni es sostenido por una certeza autodada al estilo cartesiano, sino que es un «agente encarnado». No tiene ningún sentido considerar los «data» sin interpretación alguna —como pretende la epistemología clásica—. La interrelación de nuestras experiencias constituye al sujeto. El lugar que ocupan nuestros fenómenos y cómo se me aparecen a mí nos remiten a un campo de estudio en el que la propia autopercepción no puede quedar soslayada por el científico, es decir, que forma parte del núcleo de la investigación misma; es su «marco ineludible de referencia».[7] Se trata —en palabras de Taylor— de «mostrar que inevitablemente somos agentes encarnados para nosotros mismos», lo cual «es decisivo para la mayor parte de la antropología, política, sociología, lingüística, psicoanálisis, psicología evolutiva, en pocas palabras: para toda la gama de ciencias humanas tal y como las conocemos».[8] No se trata de arrasar con la ciencia natural y todas sus tesis mecanicistas a través de una tesis de carácter ontológico que elimine el dualismo epistemológico. El yo no puede ser estudiado de modo absoluto con independencia del significado que tiene para sí mismo o para otros sujetos. La identidad como yo está esencialmente definida por la manera en que las cosas son significativas para el propio yo. Por tanto, nuestra imagen de agentes encarnados es constitutiva de la experiencia que tenemos. Esto supone, como ya vimos, considerar la *coherencia* como condición de posibilidad de la experiencia.

Con ello, se rechaza la figura del sujeto como observador absoluto: sujeto con capacidad de captar lo universal (hacer del mundo un universo), que, como dice Merleau-Ponty, es un prejuicio muy arraigado en nuestra cultura y no deja de ser una vuelta a la actitud natural. De lo que se trata, por el contrario, es de apercibirnos de nuestra «subjetividad radical». Esto no es otra cosa que recuperar nuestro lugar en el mundo; tomar conciencia de que el mundo no son las representaciones que el sujeto construye en su conciencia, sino algo anterior y con lo que siempre está

7 Taylor desarrolla la naturaleza y la necesidad de tomar conciencia de éstos en «2. Marcos de referencia ineludibles», en *Fuentes del Yo*. Nosotros más abajo nos referiremos a él como ese trasfondo en el que siempre estamos y pensamos.

8 «La validez de los argumentos trascendentales», art. cit. supra, pp. 50-51.

siendo, antes de la reflexión. Es decir, donde enraíza mi subjetividad. En palabras de Merleau-Ponty:

> Si la realidad de mi percepción no se fundara más que en la coherencia intrínseca de las «representaciones», tendría que ser siempre vacilante y, abandonado a mis conjeturas probables, constantemente tendría yo que deshacer unas síntesis ilusorias y reintegrar a la realidad unos fenómenos aberrantes de antemano excluidos por mí de la misma. No hay tal. La realidad es un tejido sólido, no aguarda nuestros juicios para anexarse los fenómenos más sorprendentes, ni para rechazar nuestras imaginaciones más verosímiles. La percepción no es una ciencia del mundo, ni siquiera un acto, una toma de posición deliberada, es el trasfondo sobre el que se destacan todos los actos y que todos los actos presuponen.[9]

Lo que de momento me interesa destacar de la subjetividad radical son dos cosas:

1) El principio hermenéutico por el que se toma al sujeto como fuente de autocomprensión. No es posible llevar a cabo una hermenéutica sin partir de la comprensión que el sujeto tiene de sí.
2) La recuperación del sentido de la trascendencia. Asumir la contingencia de lo que existe. Aceptar la irreductibilidad del ser al pensamiento.[10]

La realidad virtual en Merleau-Ponty

Empezando por el segundo punto, mi tesis es que llevar a cabo un estudio sobre el agente encarnado conlleva asumir la limitación intrínseca al pensamiento de no poder asir al ser. La realidad siempre mantiene un remanente de opacidad para la conciencia. No existe la transparencia de lo que es la realidad. Sin embargo, pese a que esto está más cerca de la facticidad del *Dasein* que del en-sí kantiano, Merleau-Ponty va un poco más lejos: fundar el pensamiento y todos sus derivados culturales desde la realidad corporal. Es decir, hacer del cuerpo nuestro modo originario de estar

9 M. Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción,* p. 11.

10 A propósito de la problemática que las reducciones tenían en Husserl, Merleau-Ponty afirma que dicha problemática se debe precisamente a la «imposibilidad de la reducción completa» (ib., p. 14).

en el mundo. En palabras de Merleau-Ponty: «el cuerpo es nuestro modo general de poseer mundo [...], no habría espacio para mí si yo no tuviera cuerpo». Pero no se trata tan sólo de que mi cuerpo ocupa un lugar *en* el espacio, sino que *habita* el espacio y el tiempo, que es decir algo más. No ya que existe un soporte físico *(hardware)* para una mente independiente *(software),* sino que «la conciencia es el ser-de-la-cosa por el intermediario del cuerpo. Un movimiento se aprende cuando el cuerpo lo ha comprendido, eso es, cuando lo ha incorporado a su mundo».[11] Propongo que desde esta experiencia corporal describamos un tipo de realidad más elaborada: la *realidad virtual*.

Según el estudio de Merleau-Ponty podemos distinguir entre movimientos concretos y movimientos abstractos. Los primeros están dados sobre un fondo, mientras que los segundos constituyen ellos mismos el plexo de significación. Son estos segundos los que orientan la acción a un orden de no ser o de lo posible. El mimo, por ejemplo, construye a partir de sus gestos y movimientos una realidad virtual que sólo cobra significado en su interior. «El movimiento abstracto abre al interior del mundo pleno en el que se desarrollaba el movimiento concreto una zona de reflexión y de subjetividad, superpone al espacio físico un espacio virtual o humano».[12] Por otro lado, la incapacidad de proyección o evocación se traduce en no poder concebir el mundo más que como ya dado, impuesto, despojado de toda intencionalidad. No es posible «organizar el mundo dado según los proyectos del momento [...]. Para poseer mi cuerpo fuera de toda tarea urgente, para disponer de él a mi fantasía, para describir en el aire un movimiento solamente definido por una consigna verbal o unas necesidades morales, es preciso asimismo que invierta la relación natural del cuerpo y de la circundancia inmediata y que una productividad humana se abra camino a través de la espesura del ser».[13]

Accedemos a la realidad virtual a través de la función abstracta o simbólica del sujeto. Es una realidad pro-puesta por el agente, pero a partir de un mundo ya dado, puesto. El cuerpo no resulta un objeto más, sino el intermediario de la conciencia. En un grado mayor de abstracción que el

11 Ib., pp. 155-156.
12 Ib., p. 128.
13 Ib., p. 129.

hábito, la cultura también incorpora una «libertad concreta, que consiste en el poder de ponerse en situación».[14]

Recapitulando, vemos que tenemos una acepción de realidad virtual a la cual accedemos a través de nuestro cuerpo. Los modos más sofisticados de significación están basados en última instancia en una realización del cuerpo en el mundo, del cual retoma constantemente su sentido de la acción. El mundo y los otros se me dan, y en la experiencia que tengo de ellos, emerge el pensamiento, los modos más básicos de significar. Esto es lo que quise decir con el término trascendencia: trascendencia del ser al pensamiento. En definitiva, que la realidad virtual, el lenguaje, los modos de significar abstractos se generan a partir de la experiencia corporal.

Respecto al primer punto, que quedó pendiente (el sujeto como fuente de autocomprensión), propongo abordarlo desde la perspectiva de Taylor, para considerar desde el planteamiento culturalista otra posible acepción de realidad virtual.

La realidad virtual como apertura a otra cultura

La cultura, todo ese entramado de costumbres, hábitos, pensamiento, creencias… y su plasmación en instituciones, se conforma a partir del reconocimiento de sus miembros.[15] Este reconocimiento no se da más que desde la diferenciación de los otros. En efecto, sólo tomo conciencia de mi peculiaridad cuando puedo distinguirla de la de otros. La cultura queda configurada por mi propia autopercepción. Este principio hermenéutico, difícilmente discutible hoy en día, es fruto también de un modo trascendental de argumentar. Si antes hablábamos de agente encarnado y con ello nos centrábamos en la naturaleza corporal del hombre, ahora nos referimos al agente encarnado en una cultura con una cosmovisión concreta.

---

14 Ib., p. 152.

15 Un equivalente de lo que entendemos por cultura es lo que Huntington llama civilización: «Així, doncs, una civilitzación és l'agrupamente cultural de persones més gran i el nivell d'identitat cultural de persones més ampli, fora del nivell que distinguís els humans d'altres espècies. Es defineix tant per elementes objectius comuns, com ara el llenguatge, la història, la religió, els costums, les institucions, com per l'autoidentificación subjectiva» (S. Huntington, «Xoc de civilitzacions?», en *Xoc de civilitzacions,* p. 59).

El trasfondo es precisamente todo aquello que sostiene mi acción y mi ser en el mundo y con los otros. Si elimino la autopercepción, la investigación del otro habrá perdido el suelo sobre el cual emerge su pensamiento. Sitúo al sujeto fuera de todo contexto cultural. Esto es, a juicio de Taylor, lo que hace el procedimentalismo derivado de la razón científica, que toma el modelo de las ciencias naturales. Elimina toda consideración sobre el valor propio, rechaza la sustantividad de esa cosmovisión por la corrección/incorrección del razonamiento con unas reglas establecidas a priori. Pero así se pierde de vista la realidad y se distorsionan las cosmovisiones de los otros. Es decir, se comprende mal toda cosmovisión que no esté fundada sobre esos valores canónicos. Este tratamiento crea problemas, al menos por tres motivos: 1) Es ciega a los acuerdos de hecho existentes. 2) Considera inferior la argumentación que parte de aquello con lo que el interlocutor está comprometido. 3) Ataca las concepciones basadas en la intuición.

Lo que me propongo establecer muy brevemente es que ninguna teoría es capaz de ser universal *a priori,* y que pensar formalmente sólo nos lleva a comprender mal, a soslayar el trasfondo. Sin embargo, abogo, siguiendo a Taylor y Gadamer, por la posibilidad de un ensanchamiento de nuestra comprensión. Diríamos que es posible exponer nuestra cosmovisión a otra realidad cultural que es *inconmensurable*. Pero ésta se puede concebir como una realidad virtual, en tanto que supone la posibilidad de generar un marco más amplio de convivencia común.

Con el término «inconmensurable», de evidentes reminiscencias kuhnianas («la inconmensurabilidad de los paradigmas»),[16] me refiero a aquellos trasfondos cuyos modos de ser son muy distintos. Es decir, todo mi modo de pensar, mi acción, se asienta en un plexo de valores y bienes incompatibles. Para poner un claro ejemplo: el ánimo de lucro sólo pudo devenir fruto de una sociedad que valoraba positivamente la ambición y el éxito personal. Sin embargo, a pesar de que las cosmovisiones sean muy divergentes y resulten irreconciliables (recordemos las civilizaciones que presenta S. Huntington en *¿Choque de civilizaciones?*), el ejercicio racional de explicitar el trasfondo puede generar acuerdo y el reconocimiento de

---

16 El filósofo de la ciencia T. Kuhn hizo especial hincapié en cómo tiene lugar la quiebra de la actitud científica normal y cómo este giro viene dado por un cambio de paradigma. Ver capítulos VI-VIII de *La estructura de las revoluciones científicas*.

valores compartidos. Es decir, a partir de una racionalidad así planteada, que asuma sus condiciones trascendentales para la cultura, esto es, tomar conciencia de la génesis de su propia identidad, el otro no será una amenaza (o no sólo), sino un modo de abrir mis horizontes a una nueva realidad cultural. Éste es nuestro ataque al etnocentrismo.

La dificultad que se presenta y hemos de afrontar para llevar a cabo la debida comprensión del otro consiste en *relativizar* las características de nuestra propia precomprensión, de aquellas creencias que constituyen nuestro trasfondo. No vemos cómo esto puede ser llevado a cabo sin la debida *articulación*. En efecto, el único modo de rectificar ciertas actitudes pasa por hacerlas conscientes. La comprensión del otro es comparativa y el trato con él nos hace explicitar nuestras concepciones de lo humano y modificarlas. A través de esta apertura generadora de contraste podemos superar el etnocentrismo.

De modo original, el *contraste* permite ensanchar nuestra comprensión acerca de la realidad del otro. Sólo cuando identifiquemos un contraste entre su comprensión y la nuestra los «dejaremos ser» (tal y como ellos son).[17] Taylor aún dice más: «Hasta cierto punto sólo liberamos a los otros y los "dejamos ser" cuando podemos identificar y articular un contraste entre su comprensión y la nuestra; dejando así de interpretarlos simplemente desde nuestra propia comprensión *[home understanding]* y les permitimos situarse más fuera de ella a su manera».[18] Cuanto más ininteligible es su comportamiento para nosotros (esto es, menos encasillado en nuestros esquemas conceptuales), más inteligible se torna (recibe mayor grado de significación para esa comunidad). En consecuencia se activa la investigación hacia un ensanchamiento de horizontes. Sólo así será posible, como señala Gadamer, la «fusión de horizontes».[19]

---

17 Taylor expone la necesidad de hacer de esta diferenciación algo jerárquico. Pero el grado de superioridad no aísla, sino que descubre la potencialidad racional de las culturas comparadas. Ver «Comprensión, historia y verdad», en *Argumentos filosóficos,* pp. 203-206.

18 Ib., p. 203.

19 Esta feliz expresión gadameriana que ha hecho fortuna expresa la comunión de las partes en el diálogo; en el contexto de la hermenéutica, entre la tradición y el investigador (ver *Verdad y método I,* p. 377). Taylor se refiere a éste en varias ocasiones: «el objeto es la fusión de horizontes y no el escaparse a los horizontes» («Comprensión, historia y verdad», en *Argumentos filosóficos,* p. 205); «los auténticos juicios de valor presuponen la fusión de horizontes normativos» («La política del Reconocimiento», en *El multiculturalismo y «La política del reconocimiento»,* p. 104).

El comportamiento mostrado es propio de una razón esforzada en articular los presupuestos implícitos en sus compromisos morales y arribar a una opinión común. Sólo así, entendemos, es posible quebrar el etnocentrismo. Incluso el lenguaje comparativo ha de ser inventado a partir del contraste. Quizá ahora se empiece a atisbar la necesidad de bucear en acuerdos ya existentes que nos permitan llevar a cabo la transición. Es esa suerte de realidad implícita la que se ha de hacer consciente. Descubrir estas posibilidades para el diálogo es concebir el encuentro con el otro en su realidad virtual.

Para concluir esta comunicación, pondré un ejemplo que el propio Taylor emplea en varias ocasiones y puede ayudarnos a percibir cuándo el encuentro con el otro elimina este diálogo incipiente y convierte a la razón en completamente impotente. Supongamos el contexto medieval en el que el honor es tomado como valor absoluto. Incluso en el caso de que no se haga explícito o el sujeto no haya reparado en ello, ¿servirían de algo nuestras razones, aunque fueran dirigidas al valor de la vida, para convencer de que, pongamos por caso, no se retase a muerte? Si conseguimos que se articule un argumento, estará basado en el carácter absoluto del honor, que es incluso más importante que la vida; mejor muerto que con el honor manchado y, por lo tanto, no hay otra alternativa que batirse en duelo a muerte. Ante este comportamiento encerrado, afirmaríamos que esa persona no atiende a razones. El honor desempeña, en tal caso, un papel despótico en el modo de actuar. Cabe preguntarnos: ¿es ése el puesto que corresponde al honor?, ¿acaso no es esto una exageración? Relacionado con el resto de exigencias morales, el comportamiento debería ser otro. Una vez los valores e ideales que dan sentido a una forma de vida se han articulado, viendo a qué conducen y descubriendo la potencialidad de otros, es posible corregir ciertas actitudes. La persona en cuestión ya no quedaría encapsulada, sino que estaría abierta a las razones subyacentes en sus valoraciones. La razón le mostraría la relativa importancia del honor en beneficio de otros valores o principios de conducta como son la vida, la justicia democrática…

Desde esta apertura que concibe la provisionalidad y relatividad del trasfondo (aunque en absoluto lo priva de su carácter fundante y vital para la vida del sujeto) surge la argumentación que venimos ensayando. Encerrarse en la propia visión pretendiendo ser omnicomprensivo nos aboca al etnocentrismo. En contra de éste, nosotros pensamos que la argumenta-

ción trascendental que tome como campo de estudio el trasfondo nos abre a una realidad nueva. Desde la argumentación trascendental que opera por comparación se hace posible esta operación.

Bibliografía

DESCARTES, R. (1977), *Meditaciones metafísicas con objeciones y respuestas,* Madrid, Crítica.

DUEÑAS, M. (ed.) (1997), *Xoc de civilitzacions. A l'entorn de S. P. Huntington i el debat sobre el nou escenari internacional,* Barcelona, Proa.

GADAMER, H. G. (1999), *Verdad y método,* Salamanca, Sígueme.

HUSSERL, E. (1992), *La filosofía como ciencia estricta. Invitación a la fenomenología,* Barcelona, Paidós.

KUHN, T. (1975), *La estructura de las revoluciones científicas,* México, FCE.

MERLEAU-PONTY, M. (1977), *Sentido y sinsentido,* Barcelona, Península.

— (2000), *Fenomenología de la percepción,* Barcelona, Península.

TAYLOR, Ch. (1982), «Racionality», en Martín Hollis y Steven Lukes (eds.), *Racionality and relativism,* Oxford, Basil Blackwell.

— (1993), *El multiculturalismo y «la política del reconocimiento»,* México, FCE.

— (1996), *Fuentes del Yo. La construcción de la identidad moderna,* Barcelona, Paidós.

— (1997), *Argumentos filosóficos,* Barcelona, Paidós Básica.

WITTGENSTEIN, L. (1988), *Sobre la certeza,* Barcelona, Gedisa.

MUNDOS VIRTUALES Y RESPONSABILIDAD: NUEVAS Y ANTIGUAS POSIBILIDADES DE LA FILOSOFÍA

Tomás Domingo Moratalla (Universidad Pontificia Comillas, Madrid)

La cuestión de la realidad virtual es una cuestión compleja, pues en ella se dan cita problemas que han acompañado a toda la tradición occidental y, por otra parte, nuevos problemas. La tesis que defenderé, y que ya enuncio, es que el desarrollo de la realidad virtual, así como de las tecnologías que la sustentan, representa todo un reto para la filosofía. Es una ocasión para recuperar viejos temas de la filosofía con nuevos bríos. Además, sólo la filosofía, y en concreto determinadas tradiciones filosóficas como la fenomenología o la hermenéutica, pueden plantear adecuadamente el abanico de temas que encierra la espinosa cuestión de la realidad virtual.

En estas páginas sólo pretendo alumbrar alguna de las caras de esta cuestión. La cuestión de la realidad virtual desborda cualquier planteamiento estrecho que se pudiera hacer. No sólo exige un planteamiento filosófico de amplio espectro que una ámbitos dispares como el epistemológico, el antropológico, el ético e, incluso, el político; también reclama un tratamiento interdisciplinar. Uno de los riesgos que corremos los filósofos es zanjar muchas de las cuestiones surgidas del mundo de la ciencia y de la técnica con argumentos que hoy en día no resultan ya válidos, pues lo que valió para un modelo de ciencia no tiene por qué valer ya para las ciencias actuales. No podemos guarecernos en «argumentos perezosos» por miedo a enfrentarnos con las verdaderas cuestiones. La crítica al positivismo, por ejemplo, pudo ser correcta en su tiempo, pero hoy en día ha de

ser reelaborada. De igual manera, para relativizar los datos científicos o el mundo que se desprende de la ciencia y de la técnica no podemos utilizar informaciones de hace más de cincuenta años.

La filosofía ha de alzar su voz; es necesaria, pues sólo ella puede hacer una crítica responsable de nuestro actual mundo tecnológico, pero tiene que empezar siendo exigente consigo misma.

El orden que seguiré será el siguiente: en primer lugar señalaré la necesidad que tiene el ser humano de «tener mundos»; en segundo lugar, mostraré las peculiaridades de las nuevas formas de construir mundos; en tercer lugar me centraré en el fundamento de la construcción de mundos virtuales (la digitalización de la experiencia) y, por último, indicaré la necesidad de elaborar una filosofía de la responsabilidad que responda a los retos y desafíos de las nuevas tecnologías.

1. Un universo de mundos

La vida humana se diferencia radicalmente de la vida del resto de animales. A pesar de no haberse dejado de señalar, tanto por la propia filosofía como por las ciencias, la proximidad del ser humano al resto de seres, la diferencia es notable. La crítica al narcisismo humano ha sido uno de los productos más sanos y perdurables, pero señalar los orígenes humanos no significa negar nuestras originalidades. Y la pregunta que pasa entonces a primer plano es: ¿dónde residen nuestras originalidades?, ¿qué nos hace diferentes?, ¿qué nos convierte en humanos? Se han esbozado gran cantidad de respuestas, y no hay libro de antropología o filosofía que no exponga alguna, o la presuponga. Si hubiese que destacar alguna de ellas seguro que nos veríamos en más de un aprieto, y siempre habría alguien que relativizaría y la haría dependiente de otra más fundamental. Por eso, en este momento, me conformaré señalando que lo que caracteriza a la vida humana es la necesidad de tener «mundo». Con esto quiero decir que el ser humano no se limita a poseer un medio ambiente en el que sobrevive si puede adaptarse, sino que, además de ello, lo interpreta, da sentido, establece orientaciones, preferencias, es decir, produce niveles, estratos, diferencias. Esta capacidad de crear mundo, de distanciar y distanciar-se, de diferenciar y diferenciar-se, reside en la imaginación. El ser humano es animal fantástico. El ser humano no vive en la realidad «monda y lironda»,

sino que vive siempre en la interpretación de esta realidad. Dicho de otra manera: el hombre vive en la realidad desde el sentido y por el sentido.

La historia humana es por tanto un ir y venir de mundos, un universo de mundos. Nunca ha estado desprovista de mundos. Por tanto, la construcción de mundos o entornos que hoy protagoniza la llamada realidad virtual no supone, al menos en cierto sentido, una novedad, pues el hombre siempre ha necesitado mundos virtuales, es decir, interpretaciones que lo han distanciado de lo considerado «real» y le han permitido el juego, la evasión y, también, la crítica y la transformación social. Así por ejemplo, todas las utopías de la historia son mundos virtuales que nos han permitido huir de un mundo que no nos gustaba (la utopía en su función de huida), deslegitimar normas y formas de organizar la vida social (función deslegitimadora) y cuestionar lo real en su conjunto (función subversiva).[1] Así pues, los mundos virtuales son contemporáneos del ser humano. No hay mundo que no sea mundo virtual. No tenemos un mundo desprovisto de interpretación. Decir interpretación es decir mundo. Esto no significa caer en el relativismo absoluto, pues es posible establecer criterios que nos permitan juzgar «mundos», criticarlos o desecharlos. Y lo mismo vale si eligiéramos el término de «realidad virtual». Toda realidad está envuelta, de alguna manera, y en algún grado, de virtualidad. Dejando de lado en esta ocasión la espinosa cuestión del alcance de la «interpretación» y la asociada a ella del relativismo, podemos preguntarnos: ¿qué añaden la nuevas tecnologías a la creación de mundos virtuales —algo que, como acabo de señalar, es connatural al ser humano—? Formulando la pregunta de otra manera: ¿en qué medida la ciencia y la técnica producen mundos virtuales? Y, lo que es más importante, ¿en qué se diferencian estos mundos virtuales de aquellos producidos tradicionalmente?

2. Una nueva forma de hacer «mundos»

Nuestra vida está marcada por el desarrollo científico y tecnológico. De hecho, no podemos entender nuestro mundo si prescindiéramos de la ciencia y la técnica. Las tecnologías actuales, las llamadas «nuevas

1 Sobre la relación entre las construcciones utópicas y la imaginación desde una perspectiva hermenéutica puede consultarse mi trabajo «Utopía» en A. Cortina (dir.), *10 palabras clave en filosofía política,* Estella (Navarra), EVD, 1998, pp. 389-440.

tecnologías», han introducido cambios radicales en la vida humana: en el conocimiento, en las acciones, en las actitudes. Pero las nuevas tecnologías son capaces no sólo de influir en nuestros mundos cotidianos, sino también de proyectar mundos. A los mundos de las grandes obras artísticas, sobre todo literarias, suceden ahora los mundos de las nuevas tecnologías.

Los mundos virtuales son fruto de las «nuevas tecnologías». Normalmente se asocian con la «tecnología» máquinas o procesos mecánicos, pero las nuevas tecnologías son de naturaleza diferente. Son una tecnología intelectual, pues más importantes que los soportes físicos (la maquinaria) son los procesos de transmisión de datos. El motor o materia prima de este cambio es la información. Por eso las sociedades que ven nacer las nuevas tecnologías son sociedades de la información. La construcción de mundos virtuales se consigue gracias a la manipulación de la información, la cual tiene lugar gracias a la tecnología digital. La digitalización de la experiencia, la digitalización del mundo, es el fundamento de la llamada realidad virtual o mundos virtuales. Ésta se ha presentado como un hallazgo de nuestra época, aunque se deduce del proyecto galileano que ha marcado la modernidad. La digitalización es un paso más, y quizás el más importante, en la matematización y abstracción de la experiencia.

La digitalización constituye la clave de las nuevas tecnologías. De ahí que, cuando desde un punto de vista filosófico analizamos y evaluamos las implicaciones de la ciencia y la tecnología, lo digital no puede ser olvidado. Y así nos preguntaremos: ¿los procesos de digitalización suponen una reducción de la experiencia?, ¿un empobrecimiento? ¿O no son más bien una forma de crear y usar la técnica para «ver mundos», para explorar la realidad? La reflexión filosófica, si quiere ser radical, y no limitarse a ser crítica social, ha de considerar lo que supone lo que podemos llamar «la experiencia digital» en el conjunto de la experiencia humana. Vayamos poco a poco.

¿Qué es digitalizar?

El proceso digital consiste en convertir cualquier información sea del tipo que sea (imágenes, sonidos, o cualquier grafismo) en un código de números —dígitos—. Esta información se expresa de forma binaria, utili-

zando «unos» y «ceros». Este método digital de transmisión de la información viene a sustituir al analógico tradicional, el cual supone la utilización de sistemas físicos que reproducen o simulan el contenido de la transmisión. Las ventajas del primero frente a este segundo son notables. El digital es más sencillo y preciso, y permite mayor compresión de la información y, por tanto, mayor rapidez en la transmisión. Los sistemas analógicos siguen apegados a la materia, a lo real; por el contrario, los sistemas digitales constituyen el triunfo de la abstracción y la independencia con respecto a la materia. Son capaces de expresar la realidad a través de combinaciones de «unos» y «ceros» *(bytes).* Nuestra sociedad, sociedad de la información, es también una sociedad digital.[2]

Lo digital puede llegar a caracterizar no sólo una nueva forma de tecnología, o una nueva forma de organización social, sino también al mismo ser humano. De manera un tanto apocalíptica, pero que no deja de ser un reto para el filósofo, algunos sociólogos actuales llegan a decir:

> Estamos haciendo un viaje nocturno. Hemos dejado atrás la ciudad analógica y avanzamos veloces en el automóvil de la tecnología por el amanecer digital, camino de su luminosa y prometedora mañana. Pero todavía no ha salido el sol, sería imprudente conducir con las luces de cruce. Debemos utilizar las largas y, aun así, si nos quedamos dormidos, nos saldremos de la carretera. Pensar hoy en los ordenadores solamente en términos de información es como pensar en el tren en términos de carbón o en el barco en términos de vela. En el año 2000 el hombre empezará a dejar de ser *homo sapiens.* Los antropólogos del año 3000 lo clasificarán como *homo digitalis*.[3]

Toda sociedad ha sido siempre sociedad de la información. Siempre se ha producido, acumulado y transportado información, pero nunca como ahora se ha hecho en tanta cantidad y tan rápidamente, y ello ha sido posible gracias a su digitalización, a su expresión matemática. Este tratamiento matemático de la información tiene una serie de consecuencias:

---

2 Y no sólo digital en el sentido que hemos indicado, también en otro sentido más vulgar: la sociedad digital es aquella en la que lo que importa más es el dedo y no el cerebro. La acción física sobre el mundo pasa a ser sustituida por la acción del mando a distancia, que controla objetos sin tocarlos, sólo apretando un botón. Cf. J. Bustamante, *Sociedad informatizada, ¿sociedad deshumanizada?,* Madrid, Gaia, 1993, p. 114.

3 J. B. Terceiro, *Socied@d digit@l. Del homo sapiens al homo digitalis,* Madrid, Alianza, 1996, p. 32.

— La información pasa a ser un bien abundante; nunca antes tuvimos tantas posibilidades de acceder a la información y disponer de semejante volumen de datos. Además, los accesos a la información dominan todos nuestros espacios vitales, sólo nos basta pensar en la cantidad de ordenadores o teléfonos móviles.
— La información puede transmitirse velozmente. La transmisión de información se ha vuelto casi instantánea. Antes, había que esperar días y días para recibir la respuesta a una carta, ahora es cuestión de segundos. Estos procesos nos dan la sensación de inmediatez e instantaneidad. La tecnología digital es una tecnología del «ahora».
— Gracias a las nuevas tecnologías podemos estar donde no estamos, es decir, «ver» paisajes, monumentos, personas, etc., que no están delante. Las tecnologías digitales son tecnologías del «aquí». Ensanchan nuestro limitado espacio natural.
— Merced a las nuevas tecnologías podemos ser también nosotros creadores y emisores de información. Ya no nos limitamos a recibir, sino que podemos crear y comunicar. El ciudadano pasivo puede convertirse de una manera relativamente fácil en un ciudadano activo y creativo.
— Por su propia constitución y desarrollo tiende a extenderse a todo el planeta. La información circula sin conocer fronteras políticas o culturales.

Pero, ¿es esto realmente así? ¿Son ciertas las promesas de esta tecnología y de sus gurús? La vida humana no es sólo información, no todo puede reducirse a información. No basta con tener información, necesitamos «experiencia» y sabiduría. Además de los datos, necesitamos dar sentido a esos datos, a esas informaciones, y no podemos olvidar que la información hace referencia a la realidad, a la vida —a lo que nos pasa, lo que nos sucede—. Las tecnologías de la información, basadas en la digitalización, tienden por su propia naturaleza a simplificar la realidad, a reducirla. La tarea de la filosofía es mostrar la complejidad del mundo humano. La vida es compleja y no se agota en *bits,* en estructuras digitales, y pide otras formas de expresión, más complejas, auténticas, humanas. Aquí, como en tantas cuestiones, sigue siendo válida y muy aprovechable la perspectiva husserliana, en concreto su crítica al proyecto de la ciencia moder-

na.[4] Este proyecto supone una reducción de la experiencia y de la vida humana; ésta pasa a ser medida con patrones ajenos a ella misma. Gran parte de nuestra cultura, cultura científica y técnica, supone una «traición a la vida», un olvido del «mundo de la vida».

Ahora bien, no está claro que la tecnología digital no pueda dar cuenta de la riqueza de la realidad. Para algunos es posible reflejar la riqueza de la experiencia y del mundo en expresiones matemáticas, digitales, aunque prácticamente no lo sea en la actualidad. Ésta es la cuestión clave, y en la que merece la pena detenerse, pues de la respuesta que demos va a depender la actitud que adoptemos frente a las nuevas tecnologías y sus promesas.

3. Digitalización y construcción de la experiencia

La digitalización de la experiencia consiste en su fragmentación en estímulos diferenciados y, posteriormente, su expresión matemática.[5] Es un doble paso que conlleva alejarnos de la experiencia y empobrecerla. Al fragmentar los datos de los sentidos aislamos unos de otros. Llevamos a cabo una depuración de la experiencia. Fragmentar la experiencia es crear una nueva experiencia que ya no responde a la primera. Por ejemplo, la experiencia de un concierto es diferente a la audición que podemos realizar en el salón de nuestra casa. La pregunta es: aislar el elemento físico-sonoro del concierto, ¿es conseguir la «esencia» de lo musical?, ¿hemos quitado lo que estorba o, por el contrario, eso que estorba es también «esencial»?, ¿la música, en el ejemplo del concierto, es sólo música?

---

4 Bien es cierto, y conviene no olvidar, que la crítica no es a la ciencia misma, sino al uso y abuso social de la ciencia y de la técnica. La crítica no se dirige tanto a la ciencia misma como al positivismo y al cientificismo que han acompañado a la modernidad. Desde la perspectiva husserliana es muy lúcido, y muy útil, el planteamiento de M. Henry. Nos llega a proponer toda una filosofía de la cultura desde la crítica a la ciencia y la técnica, las cuales, para él, son la negación de la cultura. Sobre una valoración de la propuesta de M. Henry sobre este punto puede consultarse mi trabajo «Vida y cultura: la propuesta original de M. Henry», *Revista de Occidente,* n.os 254-255, 2002, pp. 187-207.

5 Para una sencilla y a la vez rigurosa presentación de lo que supone la digitalización véase el artículo de J. M. R. Parrondo, «La digitalización de la experiencia», en *El buscador de oro. Identidad personal en la nueva sociedad,* Toledo, Ediciones Lengua de Trapo, 2002, pp. 1-17.

El segundo momento de la digitalización consiste en la expresión matemática del fenómeno físico, dicha expresión ha de ser necesariamente finita, limitada. «En toda conversión de algo analógico o material a una señal digital se pierde información, sin importar lo precisa que sea la conversión. Esto es así porque la información analógica es infinita y la digital no lo es.»[6]

Nuestros sentidos, generalmente, no tienen la suficiente sensibilidad para distinguir lo analógico de lo digital. No todo lo analógico (físico, material) pasa a lo digital. Según el programa galileano, poder expresar matemáticamente todo lo material sólo es cuestión de tiempo. Sin embargo, y sin necesidad de acudir a la crítica filosófica, la propia física actual ha empezado a encontrar argumentos contra el ideal de la perfecta matematización de la experiencia. Estos argumentos se encuentran en el desarrollo y estudio de los sistemas caóticos, es decir, sistemas extremadamente sensibles a cualquier información por pequeña e irrelevante que pueda parecer, y de los sistemas no lineales. Es decir, y siguiendo con el ejemplo anterior, podemos ser incapaces de percibir determinado sonido, que en principio sería eliminable en una grabación sonora, y, sin embargo, su presencia afecta o puede afectar a otros sonidos que sí son perceptibles. Dicho de otra manera: a veces lo no esencial puede alterar fenómenos esenciales o, al menos, perceptibles. Por tanto, podemos decir desde la teoría del caos o desde la física de sistemas no lineales que la experiencia es irreductible, es decir, no puede ser reducida a números, a dígitos.[7]

Por tanto, los mundos virtuales creados por la tecnología digital no pueden «repetir» la experiencia humana, suponen un alejamiento de la experiencia humana, un empobrecimiento. No nos dan la realidad. Dicho de una forma paradójica: son menos mundo que el mundo físico, y que cualquier otra forma de ofrecer mundos virtuales. Los mundos virtuales artísticos son más ricos, plenos, complejos, que los mundos aparentemente más reales de la tecnología digital y, sobre todo, no tienen la pretensión de sustituir al mundo real.

¿Qué hacemos, por tanto, con las nuevas tecnologías? ¿Qué actitud tomar ante ellas? ¿Qué decimos desde la filosofía? ¿Qué puede aportar el filósofo?

---

6 Ib., p. 13.
7 Ib., pp. 15 y ss.

4. Filosofía y responsabilidad

Los mundos virtuales y las tecnologías que los posibilitan han de ser considerados por el filósofo. Pero las respuestas y actitudes de los filósofos son muy variopintas, como lo es la de la sociedad en su conjunto. Podemos distinguir tres actitudes fundamentales ante las nuevas tecnologías: la actitud tecnófila, la tecnófoba y la tecnorresponsable.

La *actitud tecnófila* considera el desarrollo técnico como bueno en sí mismo. La tecnología siempre es positiva. Las posibles consecuencias negativas son accidentales y dependen del mal uso. Esta actitud se relaciona también con el llamado «imperativo tecnológico» que dice que «todo aquello que puede hacerse, debe hacerse»; los problemas que pudiera ocasionar la tecnología se resolverán con más tecnología. Es una actitud optimista e ingenua.

La *actitud tecnófoba* es totalmente opuesta a la anterior. Para ella, el desarrollo tecnológico es negativo, pues aparta al ser humano de la naturaleza. Con la tecnología éste quiere sobrepasar sus propios límites. Las tecnologías suponen necesariamente una destrucción de lo humano. Es una actitud pesimista, y no menos ingenua que la anterior.

Frente a estas dos actitudes, es necesario defender una actitud que denominaría *tecnorresponsable*. Es una actitud crítica que no se limita a exaltar las ventajas de la tecnología ni tampoco a condenarla. El desarrollo de la tecnología pide un análisis muy cuidadoso que sea capaz de poner de relieve tanto lo positivo como lo negativo. En mi opinión es la actitud más respetuosa con la propia tecnología, pues intenta captar la tecnología en toda su complejidad sin olvidar nunca al ser humano que la crea y que la disfruta o sufre.[8]

Las nuevas tecnologías afectan, de una manera u otra, a todo lo que nos sucede. Están condicionando el mundo en que vivimos. Por eso mismo es necesario llevar a cabo una reflexión filosófica sobre ellas. No se trata de condenarlas o alabarlas, sino de pararnos a pensar qué estamos

8 Esta última actitud se relaciona con lo que se ha venido en llamar «tecnorrealismo», movimiento surgido dentro de las propias tecnologías, más en concreto de Internet, que adopta también una actitud crítica.

haciendo, es decir, qué mundo estamos construyendo con ellas. La reflexión filosófica es difícil en la mayor parte de los ámbitos de la vida humana, pero lo es mucho más en el de las nuevas tecnologías, y se debe a tres razones:

a) En primer lugar, porque la reflexión filosófica impone un tiempo distinto, ya que significa detenerse a considerar las cuestiones, preguntarse, interrogarse, mientras que el ritmo de las nuevas tecnologías es radicalmente distinto; es el tiempo de la velocidad —«cada vez más deprisa»—; son dos ritmos temporales distintos.[9]
b) Además, porque las nuevas tecnologías tienen consecuencias de gran alcance y complejidad, que atañen tanto a la humanidad presente como a la humanidad futura.
c) Por último, y en tercer lugar, porque las nuevas tecnologías, y la mentalidad vinculada a ellas, ven a la filosofía, o a la ética, como la encargada de limitar o restringir el progreso tecnocientífico.

Las nuevas tecnologías suponen un nuevo poder, un poder radicalmente diferente a cualquier otro que el ser humano haya conocido. Y allí donde hay un poder real, o virtual, debe haber responsabilidad. El desarrollo de las nuevas tecnologías, con su despliegue de mundos virtuales, supone una nueva llamada a la responsabilidad. La ciencia y la técnica contemporánea nos han obligado a hacer de la responsabilidad una de las categorías centrales del pensamiento y de la acción. Estamos ante una tercera llamada a la responsabilidad. La primera, desde mediados del siglo XX, fue motivada por el uso de la energía nuclear, ya sea mediante su uso militar como el no menos dañino de las centrales nucleares; la segunda llamada corrió a cargo de la ingeniería genética, la responsabilidad fue sentida con tal fuerza por la comunidad científica que en la Conferencia de Asilomar, a mediados de los años setenta, se llegaron a interrumpir muchas de

9 Las nuevas tecnologías suponen una revolución en la forma de vivir y considerar el espacio y el tiempo. Muy atento a la dimensión de velocidad de las nuevas tecnologías ha estado P. Virilio. Si bien sus análisis caen de lleno en lo que he venido en llamar actitud tecnófoba, son muy interesantes en la medida en que son indicadores de algunos problemas relevantes que en ocasiones nos pasan desapercibidos. Especial atención merece el uso que hace de la categoría de «accidente». Para una visión de conjunto de su pensamiento sobre estas cuestiones puede leerse *El cibermundo, la política de lo peor,* Madrid, Cátedra, 1999.

las investigaciones en este campo. Por último, nos encontramos con esta tercera llamada a la responsabilidad motivada en esta ocasión por el rápido desarrollo de las nuevas tecnologías de la información. Quizás se trate de la más silenciosa, pero por eso la atención y el cuidado han de ser mayores.

Pero no sólo se trata de un desafío para la filosofía más práctica (ética y política), es un desafío para la filosofía en su conjunto. Las nuevas tecnologías obligan a la filosofía a pensar más y mejor; contribuyen a su revitalización. Conceptos como «ser humano», «realidad», «mundo», «representación», etc., son cuestionados y necesitan de nuevas aclaraciones y análisis. Temas y problemas clásicos de la filosofía son relanzados y potenciados.

Por otro lado, la filosofía no ha de perder de vista su TAREA CRÍTICA. Ésta ha de moverse en un doble nivel:

— *El nivel de la distinción:* la filosofía actual ha de esforzarse en establecer límites, distinciones, descripciones de los nuevos mundos desplegados por las nuevas tecnologías; debe poner de manifiesto sus presupuestos, sus pretensiones, sus alcances. Es una crítica en el sentido kantiano.
— *El nivel de la distancia:* la crítica filosófica ha de contribuir a alcanzar mayor lucidez. La reflexión filosófica ha de ayudar a que no nos ciegue lo maravilloso, a mantener la distancia con respecto a nuestras creaciones. Es una crítica en el sentido cartesiano.

El ser humano necesita de mundos, y de mundos virtuales. Pero no ha de perder de vista el conjunto de la vida, de la experiencia. La filosofía ha de luchar contra el empobrecimiento de la experiencia y abogar a favor del *espesor* de la vida. Los mundos virtuales pueden contribuir a enriquecerla, también a reducirla. La responsabilidad de la filosofía se dirige a establecer condiciones que contribuyan a mayores cotas de humanización. Puede ser también una actitud de resistencia. Frente a la pasividad y el aceptar el desarrollo científico-tecnológico, hemos de caer en la cuenta de qué está en juego. No se trata de rechazar las nuevas tecnologías como encarnación de todos los males, ni abrazarlas como la panacea universal. Se trata de valorarlas, considerarlas, establecer su alcance y límites. Nada más y nada menos.

Una de las grandes construcciones virtuales que han acompañado a la cultura occidental es el mito de la caverna platónica. Podemos leerlo como una metáfora de la realidad virtual. El mito de la caverna ilustra, y pone de relieve, la mayor parte de los problemas que nos lanza la realidad virtual: la cuestión de la verdad y la apariencia, el error, el valor de los sentidos, la necesidad de la educación, la toma de distancia, o la cuestión misma de la realidad. Construcciones actuales, menos geniales, pero igualmente provocadoras y evocadoras, como por ejemplo la película *Matrix,* siguen recordándonos los mismos temas, las mismas urgencias. En los dos casos se trata de ser capaces de distanciarnos de una determinada forma de presentársenos la realidad y acceder a otra más profunda, más compleja. Dos mundos virtuales, una película de ciencia ficción y un mito, nos ilustran sobre los peligros de la confusión de realidad y apariencia, y sobre el olvido de la verdad. Por eso, igual que en la época de Platón, utilizando todos los recursos a nuestro alcance, también los que la propia realidad virtual nos ofrece, hemos de fomentar una lectura crítica del mundo.

Pero, se nos preguntará, ¿qué es una lectura crítica del mundo? Es aquella que quiere mantener la *lucidez de la conciencia* y la *amplitud de la experiencia*. La existencia de mundos virtuales ha de ser defendida, también los más tecnológicos, pero sin perder nunca la conciencia de que son virtuales, de que son mundos posibles, de que «un» mundo no es «el» mundo. Sólo así podremos mantener vivo lo más humano: la imaginación, la creatividad. A la altura de nuestro tiempo, ésta es nuestra responsabilidad.

VIOLENCIA VIRTUAL. LA POSIBILIDAD DE CONFUSIÓN PRÁXICA ENTRE EL JUEGO VIRTUAL Y EL MUNDO REAL. UN ANÁLISIS DESDE EL CONCEPTO DE *CARNE (LEIB)*

Pedro Jesús Teruel (Universidad Católica de Murcia)

Se ha advertido desde distintos puntos de vista que la práctica habitual de la violencia virtual en edad infantil o adolescente puede provocar actitudes negativas o beligerantes en la praxis real. Para que esto suceda se ha de dar un cierto grado de confusión práxica entre el mundo virtual y la realidad. Ahora bien, la mediación de la corporalidad animada, de la *carne (Leib)* —en particular, la experiencia táctil de las sensaciones localizadas— relativiza ese peligro de confusión. La conexión entre violencia virtual y praxis real deberá ser buscada, más bien, en el empobrecimiento del horizonte ético del sujeto y en su opción a favor del horizonte virtual de vivencias.

La realidad virtual, al igual que la «realidad real» que le sirve de referencia, puede constituir el objeto de un análisis diferenciado por regiones ontológicas.[1] En la presente contribución vamos a centrarnos en una

---

1 Distinguiremos entre «realidad virtual» y «realidad real». En efecto, de ambos tipos de experiencia, fáctica y posible, se puede predicar el carácter real; ambos son indiscutibles en cuanto experiencias del sujeto. Coincidimos en esto con Husserl: «Puede ser que me equivoque respecto a que la cosa exista, pero es indudable que la percibo y que la percepción es justamente de una cosa en el entorno espacial» (E. Husserl, *Grundprobleme der Phä-*

región ontológica caracterizada por su función lúdica y por el empleo de situaciones de riesgo con alto uso de violencia explícita contra seres humanos (virtuales).

Nos atendremos al siguiente esquema: en primer lugar, acotaremos el campo de estudio y lo pondremos en relación con la esfera de la realidad virtual; en segundo lugar, describiremos una experiencia de juego en primera persona. A continuación expondremos la hipótesis de trabajo, que se podría formular así: en el caso de práctica habitual de violencia virtual en edad infantil o adolescente existe el peligro de confusión entre la realidad virtual y la realidad real, lo cual puede dar lugar a la introducción de actitudes violentas en la praxis real. El resto de la comunicación estará dedicado a examinar críticamente las condiciones de posibilidad para validar dicha hipótesis.

1. Acotación del campo de estudio

Vamos a tomar en consideración las animaciones informáticas que conjugan un alto nivel en la imitación visual-auditiva de la realidad con la posibilidad de que el espectador se integre en la acción, es decir, de que actúe efectivamente en ella y reciba en el juego las consecuencias de acciones ajenas. Estas características —imitación informática de la realidad y posibilidad de interacción— permiten relacionar este tipo de juegos con el concepto de «realidad virtual», si bien a un nivel de sofisticación relativamente bajo en la actualidad. Por otro lado, este tipo de animaciones es popular en amplias capas de la población de los países económicamente más desarrollados, especialmente entre niños y adolescentes; permite el uso individual y el uso para juegos en red, en establecimientos que poseen el programa informático que permite a varias personas jugar a la vez en la misma escena virtual, adoptando cada una la identidad de un personaje.

De entre los variados tipos de juegos virtuales que se ofrecen en el mercado, nosotros vamos a fijar nuestra atención en aquellos que se carac-

---

nomenologie, en *Husserliana* XIII, ed. de Iso Kern, La Haya, Martinus Nijhoff, 1973). Hemos citado la traducción española de C. Moreno y J. San Martín, *Problemas fundamentales de la fenomenología,* Madrid, Alianza Editorial, 1994, p. 67.

terizan por el uso de la violencia explícita. Se trata, por otra parte, de los que poseen más aceptación en el público infantil y adolescente. En tanto que juego, las animaciones virtuales se encuentran en pie de igualdad con cualquier otro tipo de entretenimiento que implique situaciones de riesgo con empleo de violencia. Ahora bien, la específica capacidad de recrear un mundo alternativo con una propia legalidad interna multiplica la fascinación de la realidad virtual y su capacidad de generar impresiones en la psicología del niño o adolescente. Esta característica, más acentuada aún que en el cine o la televisión (gracias a la posibilidad de interacción típica de la realidad virtual), justifica nuestro interés por el tema.

2. Un ejemplo: Soldado de fortuna

Soldado de fortuna (Soldier of Fortune) es un juego bastante difundido en los establecimientos de ocio interactivo, tanto en versión individual como en red. A continuación reproducimos nuestra descripción en primera persona de la experiencia de juego:

Ocupo mi puesto ante el ordenador, en un pequeño local de juegos interactivos lleno de niños y adolescentes. Me coloco los auriculares.

Fijo la vista en la pantalla donde comienza a desarrollarse la acción. Los auriculares me desligan de lo que sucede en el entorno y me ayudan a concentrarme en lo que sucede en el monitor.

Tengo ante mí, en un sector relativamente reducido de la totalidad de mi espectro visual, una escena en tres dimensiones y figuras cuyos movimientos y fisionomía las asemejan a seres humanos. Por algunas de sus características —su excesiva uniformidad cromática, la dureza de la expresión en el rostro, cierto mecanicismo en los desplazamientos— percibo que se trata de imitaciones.

La perspectiva varía continuamente, al modo de un *travelling* cinematográfico. Las figuras hablan entre sí en tono desagradable, amenazante. Inician una misión: rescatar a las personas que están siendo atacadas por una banda de malhechores en el metro de la ciudad.

Se produce un cambio de escena. Ahora tengo ante mí un espectro visual que parece coincidir, en la pantalla, con mi campo de visión indivi-

dual y variar sólo cuando yo modifico la posición por medio de las teclas que pulso con la mano izquierda. En la parte inferior sobresale el extremo de un arma de fuego, que por tanto me pertenece y llevo en mis manos.

Puedo desplazarme pulsando prolongadamente las teclas. Los desplazamientos son extraordinariamente veloces y se producen hacia dentro de una perspectiva de profundidad espacial muy acentuada. Me muevo como un piloto en su nave, no siento nada a excepción de algunos sonidos ocasionales, una música de fondo a la que no presto atención y el tacto de los dedos sobre las teclas.

La acción se desarrolla en una especie de mundo subterráneo (no tiene ventanas) formado por galerías que se entrecruzan. Las superficies constructivas parecen lisas y homogéneas, aunque los muros están levantados en ladrillo visto de color grisáceo.

Poco a poco consigo hacerme con el control de las teclas de avance y disparo.

Un sonido estridente anuncia una novedad. Es un grito de persona que precede a la aparición de una figura humana ante mí. Percibo que se trata de un enemigo: viste ropa militar, es corpulento y el tono de voz amenazador; me apunta con un arma. Debo dispararle.

Pulso el ratón. El disparo alcanza al contrincante de lleno en la cabeza, que estalla en un surtidor de sangre. Su cuerpo se desploma.

Durante los minutos siguientes camino por las galerías en busca de enemigos. Algunos de ellos están apuntando con sus pistolas a otras figuras humanas —menos corpulentas, en actitud de súplica, temblando de miedo—. Les disparo. Los rehenes huyen; siento un cierto orgullo por haberles salvado. Uno de los enemigos ha quedado de pie, sobre una pierna, la otra arrancada de cuajo por el disparo, gritando. Le vuelvo a disparar, y esta vez el tiro le vuela la cabeza. Experimento un cierto sentimiento de piedad. Situaciones de este tipo se repiten algunas veces.

Me quito los auriculares y desvío la vista de la pantalla. Siento cierto estupor al notar que estoy acompañado por una decena de personas ante sus respectivos ordenadores, algunas hablando entre sí.

Me levanto de la silla y abandono el local. Me siento ligeramente eufórico y a la vez reflexivo.

Las escenas permanecen vívidas en mi memoria durante los días siguientes al juego. Puedo evocarlas con cierto detalle durante semanas.

3. Hipótesis de trabajo

Varios entendidos en juegos de realidad virtual advierten sobre los efectos nocivos que puede provocar en la personalidad del niño o adolescente la práctica habitual de juegos virtuales violentos. Entre estos autores se encuentra Diego Levis, con varias publicaciones al respecto. El mismo Levis reconoce,[2] sin embargo, que el estado actual de la investigación impide establecer los efectos que tiene en niños y jóvenes el exceso de violencia en los juegos virtuales; estudios empíricos confirman esta reticencia.[3] Con todo, podemos recoger la advertencia más que razonable sobre el posible riesgo para plantear nuestra hipótesis.

En el juego me experimento como un ser espacio-temporal que entra en relación con otros seres. Entre éstos, algunos de ellos muestran características externas que los asemejan a mí: tienen un cuerpo estructurado en miembros como los míos y cuyo comportamiento cinético se asemeja al de mi cuerpo. Se constituyen por ello en índice de posibilidades práxicas similares a las mías. Ahora bien, la realización de posibilidades resulta en el juego muy limitada: estos seres sólo presentan actitudes beligerantes hacia sus víctimas o hacia mí cuando aparezco en su campo visual. Sus movimientos están indefectiblemente orientados hacia el uso de las armas que llevan en mano. A la misma vez, mis posibilidades práxicas se reducen al desplazamiento por las galerías que configuran el entorno espacial y a disparar a mis enemigos. Mi relación con ellos se resuelve en una muerte sangrienta, reservada inevitablemente o bien para el adversario que tengo

---

2 D. Levis, «Normas sociales y juegos informáticos», en www.arrakis.es/~dlevis/ diecom/JUSTICIA.html (12 de junio de 2002).

3 Así, sobre la base de estudios empíricos realizados en las décadas de los ochenta y noventa, Funk, Germann y Buchman afirman que no existe un fundamento suficiente para mostrar una relación directa entre la práctica de juegos virtuales violentos y la agresividad infantil; el número de variables en juego es demasiado elevado. Cf. J. B. Funk, J. N. German y D. D. Buchman, «Children and electronic games in the United States», *Trends in communications,* 2 (1997), pp. 111-126.

delante o bien para mí. El resultado de todo esto es que la intersubjetividad se constituye principalmente como relación de antagonismo excluyente.

Llegados a este punto, podríamos plantear nuestra hipótesis como sigue: la constitución habitual de la intersubjetividad en términos de antagonismo excluyente influye negativamente sobre la praxis real del adolescente o niño, generando comportamientos violentos o beligerantes respecto de su entorno relacional.

4. Discusión de la hipótesis

En nuestra opinión, una importante condición de posibilidad para que el juego ejerza influencia notoria en el comportamiento reside en la confusión de hecho entre la legalidad interna del juego y la legalidad propia de la vida real. Nos basamos para afirmar esto en una simple comparación entre objetos de la región ontológica del juego: a lo largo de la historia, los niños han jugado a menudo desempeñando un rol en situaciones imaginarias de riesgo que imitan correlatos de la vida adulta e implican poner en peligro la vida propia ante una amenaza externa o en el curso de un desafío: duelos a espada o pistola, persecuciones, carreras de coches, deportes de competición... De hecho, tomar parte en un juego que puede acabar con la muerte imaginaria del contrincante no conlleva necesariamente que la actitud normal del niño varíe sustancialmente hasta el punto de confundir las lindes entre el juego y la vida real. Sólo en el caso de que dicho límite se difumine o se convierta en borroso podremos hablar de una trasposición de patrones lúdico-violentos de conducta a la vida real.

Por lo tanto, tendremos que indagar, en primer lugar, en la posibilidad de que la realidad virtual traspase los límites de la esfera lúdica para invadir la esfera real. ¿Hasta qué punto puede incidir la constitución de la intersubjetividad en el juego virtual sobre el mundo real de relaciones humanas? Hemos dicho que para que esa influencia sea relevante es preciso que se difumine de un modo u otro el límite que establece la separación entre realidad virtual y realidad real.

Para responder a esta pregunta vamos a tomar en consideración el papel de la corporalidad como mediación intersubjetiva. Para que yo iden-

tifique al ser virtual como alteridad humana es preciso que lo experimente indirectamente como índice de experiencias fácticas y posibles similares a las mías. Para ello he de reconocer la existencia de un cuerpo que en su totalidad y en su estar estructurado en miembros se asemeja al mío; mi experiencia visual y auditiva cumple, en parte, esa condición. Sin embargo, podemos señalar dos déficits de experiencia física que impiden la confusión de los dos niveles de realidad:

a) No es posible establecer una correspondencia perfecta entre la estructura y matices de mi experiencia visual-virtual y los de mi experiencia visual-real. Esta última presenta una serie de rasgos lineales y cromáticos —además de todos los matices inherentes al entorno físico— ausentes en la primera, cercana por ello a la esfera de lo artificial. Esta dificultad, con todo, no es definitiva: las actuales técnicas de animación permiten recrear la figura y cinética humanas con grados elevadísimos de verosimilitud; su introducción en los juegos a disposición del gran público es sólo cuestión de tiempo.[4]

b) El segundo déficit es más radical, y se refiere a mi experiencia táctil de la mediación artificial (en nuestro caso, el ratón y las teclas) entre el mundo real y el mundo virtual. Dicha experiencia se realiza a través de las sensaciones localizadas, las que Husserl denomina con el neologismo *Empfindnisse.*[5] Dichas sensaciones —a diferencia de lo que sucede con los demás campos de sensación— procuran una percepción inmediata de su objeto.

---

4 También es sólo cuestión de tiempo la incorporación a la simulación lúdica de otros tipos de experiencia sensorial: la cobertura plena del espectro visual individual por la pantalla (a través, por ejemplo, de gafas-monitor), la conexión táctil del cuerpo real al cuerpo virtual por medio de guantes o trajes conectados al sistema de animación (que permitan experimentar, por ejemplo, el roce de la piel contra la pared o el tacto del arma en las manos); o, incluso, la integración del olfato y el gusto a la experiencia virtual. La incorporación a largo plazo de estos campos de sensación a los juegos destinados al gran público dependerá de criterios de beneficio económico, no de posibilidad técnica.

5 E. Husserl, *Ideen zur einer reinen Phänomenologie und phänomenologischen Philosophie,* Libro II: *Phänomenologische Untersuchungen zur Konstitution,* en *Husserliana* IV, ed. de Marly Biemel, Den Haag, Martinus Nijhoff, 1952. Sección segunda, capítulo tercero, parágrafos 36 y 39 (el término aparece por primera vez a partir de la página 146). Traducción española de A. Zirión Quijano, *Ideas relativas a una fenomenología pura y a una filosofía fenomenológica, libro segundo,* México, UAM, 1997. Zirión traduce *Empfindnisse* como «ubiestesias».

Imaginemos que la animación virtual alcanzase cotas de perfección técnica que permitiesen la simulación verosímil de todas las sensaciones. Aun así, para lograr la simulación del campo táctil debería recurrir a una mediación artificial colocada sobre la piel del sujeto: por sutil que fuese, dicha mediación sería experimentada en cuanto tal. También lo serían las demás prótesis destinadas a la simulación del resto de sensaciones. En la experiencia real-virtual, la simulación visual-auditiva-olfativa-gustativa puede llegar a suplantar todos los campos de sensación real-real, gracias a un complejo sistema de sensores y prótesis robóticas. No puede suceder así con el tacto, no al menos en condiciones neurofisiológicas no modificadas. Se puede conectar la entera superficie táctil a sofisticadas prótesis que procuren impresiones paralelas a la realidad recreada; ahora bien, no se podrá evitar que el sujeto identifique dichas prótesis como mediaciones entre la experiencia inmediata y la experiencia real-virtual. El sentido que permite dicha identificación es el tacto, a través de las sensaciones localizadas *(Empfindnisse)*.[6]

En este punto surge una objeción que hemos de contemplar: en el estado de sueño conocido como REM, el sujeto tiene sueños en los que puede llegar a percibir vívidamente impresiones de sí mismo y del entorno que no se relacionan (no necesariamente, aunque sí en algún caso puntual) con impresiones sensoriales externas.[7] La existencia de sueños de este tipo permite hipotizar sobre la posibilidad de recrear estados de subconsciencia similares, de modo artificial (por ejemplo, a través de la manipulación químico-eléctrica de estados neuronales). Podríamos seguir esta pista. Pero nótese que hablaríamos ya de «estados de subconsciencia» producidos artificialmente, lo cual nos aleja ya demasiado de nuestro objeto de investigación: la simulación virtual al servicio del juego —del juego consciente, de la inmersión del sujeto en una actividad lúdica en la que conserva intacta, en principio, su capacidad de orientación, valoración y decisión—.

---

6 Otra cosa es que la percepción de la realidad-real fuera suplantada por la percepción de la realidad virtual a través de un proceso de habituación. Pero deberíamos suponer entonces una *mediación cronológica* más o menos larga.

7 Cf. P. Smith Churchland, «Neurological basis of consciousness», en A. J. Marcel y E. Bisiach, *Consciousness in contemporary Science,* Oxford, Oxford University Press, 1988, pp. 290-301.

Recapitulemos brevemente. En este apartado hemos planteado la cuestión de la constitución del mundo en la realidad virtual de la animación lúdico-violenta, apuntando a la hipótesis que establece una conexión entre los patrones práxicos allí vigentes y el desarrollo de comportamientos violentos en niños o adolescentes jugadores habituales. Hemos indagado en la posibilidad de confusión entre el mundo real-virtual y el mundo real-real, planteando incluso el caso hipotético (aunque posible) de un desarrollo extremo de las conexiones artificiales entre ambos tipos de realidad. Y hemos concluido que, aun en ese caso, debería existir una mediación artificial que sería identificada como tal por medio de las sensaciones localizadas *(Empfindnisse):* resultaría imposible —respetando las «reglas del juego»: en particular, la participación del jugador en estado neurológico no alterado— eliminar del todo la percepción subjetiva de la mediación artificial entre los dos tipos de realidad.

5. Otras líneas posibles de investigación

¿Significa lo anterior que no se puede establecer conexión alguna entre la práctica habitual de juegos virtuales de carácter violento y la adquisición de modelos comportamentales beligerantes hacia el entorno? Pensamos que se puede establecer una conexión de este tipo, pero no desde la consideración de la constitución de la objetividad, sino desde la constitución del «ámbito de sentido», del horizonte ético que el juego contribuye a perfilar; o bien, desde un punto de vista sociológico.

a) El concepto de «horizonte» está ligado a la dación original de sentido que integra cada objeto teórico y práxico en un mundo inteligible. En dicho horizonte, el concepto de «valor» y el modo en que éste se plenifica juega un papel fundamental a la hora de configurar la praxis. ¿Qué tipo ideal de praxis contribuyen a diseñar los juegos en cuestión? Se trata aquí de preguntarnos si influyen en la configuración del mundo ideal del niño o adolescente, de su esfera de aspiraciones, proyectos; de su concepto de valor y de bien; de su orientación ética, en suma.

Hay que notar que juegos como *Soldado de fortuna* poseen su propia jerarquía de valores. En ellos se emplea la violencia al servicio de una causa justa —en este caso, defender a las víctimas inocentes que están siendo atacadas por los malhechores—. Muy probablemente el problema no resi-

de en la axiología interna de este tipo de juegos —no, al menos, en los que comparten la estructura del ejemplo que hemos analizado—, sino en el lugar que la práctica del juego ocupa en el horizonte vital del niño o adolescente. Éste puede refugiarse en el juego como instancia que confiere sentido a su jornada, como aliciente en un contexto vital empobrecido, privado de significado o experimentado como inútil. En este caso, el problema se halla en la ausencia de instancias o relaciones interpersonales que sirvan de referencia de sentido para el sujeto; esa carencia puede llevarle a optar por el mundo virtual como horizonte de realidad deseada, desechando el horizonte de la propia cotidianidad. Las consecuencias de esta opción pueden ser psicológica y comportamentalmente desastrosas, como muestran algunos casos clínicos. Su análisis correspondería a la psicología fenomenológica desde una perspectiva ética.

b) Otra cuestión, que aquí sólo apuntaremos, es la influencia que ejerza en el niño o adolescente la sub-cultura ligada a los juegos virtuales que imitan situaciones de alto riesgo con empleo de violencia. Su uso, sobre todo en modalidad colectiva (juegos en red), lleva aparejado a veces un entramado de formas culturales —modos de hablar, de vestir, estética en general, uso del tiempo libre, relación con las instancias de autoridad (padres, educadores...)— que puede influir de modo relevante, según los casos, en la configuración de la cosmovisión y carácter del sujeto. Por esta línea entraríamos en el ámbito propio de la psicología evolutiva o de la sociología.

Conclusiones

Hemos reflexionado sobre la posibilidad de traspaso de conductas violentas desde la realidad virtual a la praxis real-real. De lo dicho podemos extraer, al menos, dos conclusiones: primera, que la mediación de la corporalidad en la constitución del mundo —en particular, de la experiencia táctil— relativiza el peligro de confusión entre ambas modalidades de realidad. Segunda: la realidad virtual puede suplantar al mundo de la experiencia intersubjetiva real-real si se produce una opción del sujeto a favor de aquélla; si, por ejemplo, llega a persuadirse de que el mundo ofrecido por el juego virtual ofrece más atractivos que el de la experiencia real; para eso es preciso que se dé un empobrecimiento radical del horizonte

ético personal. Otra cuestión, ya de índole psico-sociológica empírica, es la influencia que ejerza en el adolescente o niño la sub-cultura ligada en ocasiones a los juegos virtuales que hacen uso de la violencia.

Así pues, hemos desestimado la hipótesis inicial, que presuponía un grave peligro de confusión entre la realidad virtual y la realidad real, para terminar atribuyendo la posible incidencia negativa de la animación violenta a su inserción en un horizonte ético empobrecido. Ante un horizonte vital poco significativo, la realidad virtual posee una gran capacidad de atracción: quien la cultiva se podría sentir tentado a decir, como la publicidad de una conocida marca de videojuegos, «yo sí que he vivido». Frente a esto, el mejor antídoto es un horizonte vital plenificado de sentido.

This page intentionally left blank

TECNOIMÁGENES Y ESTÉTICA

Alberto J. L. Carrillo Canán (Universidad de Puebla, México)

El filosófo Vilém Flusser propone una arriesgada teoría acerca de tres etapas de conciencia de la humanidad, cada una de las cuales estaría ligada a un tipo dominante de código comunicativo. En el siguiente texto se pretende esbozar dicha teoría en sus grandes líneas para, en trabajos posteriores, hacer un examen pormenorizado de la misma.

Partiendo del examen general de las imágenes tradicionales, los textos y las tecnoimágenes como tres tipos diferentes de códigos simbólicos, Flusser se refiere a la diferencia entre las formas de conciencia y de existencia que corresponden a cada uno de dichos códigos. Flusser presta particular atención a la diferencia entre las imágenes tradicionales y las tecnoimágenes dado que, según él, existe una fuerte tendencia a nivelar la esencia de ambos tipos de imágenes, lo cual impediría comprender la forma de conciencia radicalmente nueva que correspondería a la codificación y la decodificación de las tecnoimágenes. Flusser parte del hecho de que las tecnoimágenes no sólo son producidas por aparatos, sino que su producción automatizada (aparatística) es posible sólo porque las tecnoimágenes son imágenes *computadas,* es decir, producidas mediante el *agrupamiento de puntos* (químicos o electrónicos). En otras palabras, la novedad radical en la codificación de tecnoimágenes consiste en que a través de principios de cálculo («cómputo») se agrupan los *quanta* de energía y los bits de información en los que los códigos alfabéticos o textos (de las teorías científicas) han disuelto el mundo de los objetos, las fuerzas y las voluntades divinas, humanas o naturales. Las tecnoimágenes implicarían, pues, la revolución consistente en devolver un *sentido vivencial concreto* a la «abstracción» de los *quanta* de las teorías científicas.

Flusser trata de investigar cómo es que tal *dotación de sentido* implica, según él, una forma de conciencia nunca antes vista, la cual conduciría al surgimiento de transformaciones radicales de la vivencia, del conocer, del valorar y del actuar. Lo cual, a su vez, implicaría cambios radicales en nuestras categorías ontológicas, epistemológicas, éticas y estéticas.

1. Imágenes tradicionales, textos y tecnoimágenes: tres formas de existencia. Esbozo de caracterización de las tecnoimágenes

Haciendo a un lado al lenguaje oral, la historia de la humanidad presentaría, de acuerdo a Flusser, tres etapas principales definidas cada una por diferentes tipos de códigos simbólicos. La primera abarcaría desde hace unos 40 000 años hasta hace unos 3500 años. Sería la etapa de los códigos bidimensionales usados en la producción de las *imágenes tradicionales* (piénsese, por ejemplo, en las pinturas rupestres). La segunda abarcaría desde hace unos 3500 años hasta la tercera década del siglo XIX. Sería la etapa de los códigos unidimensionales utilizados para la producción de *textos* (piénsese en Homero o en la Biblia). La tercera principiaría con la fotografía en la tercera década del siglo XIX y perduraría hasta hoy. Ésta sería la etapa de los códigos bidimensionales propios de las *tecnoimágenes* (piénsese en la fotografía, el póster, el cine, la televisión, el video y las imágenes digitales).

Flusser parte de la hipótesis de que realmente existen diferencias fundamentales entre los tres tipos de códigos recién mencionados (imágenes tradicionales, textos y tecnoimágenes), diferencias que tendrían un *carácter existencial* porque dichos códigos corresponderían a *tres tipos de conciencia* fundamentalmente diferentes. Dado que los códigos simbólicos son la forma social básica en la que el *hombre* media entre él y su *mundo,* los tres tipos de códigos implicarían formas diferentes de codificar y decodificar que equivalen a diferentes «programas» existenciales, es decir, a diferentes *formas* o *estructuras* de la *experiencia* (vivencia), del *conocer,* del *valorar* y del *actuar*.

Las imágenes tradicionales corresponderían a la estructura *mágica* de la conciencia. En este caso el código es *bidimensional,* sus elementos (por

ejemplo, las figuras, los colores) se ordenan en una *superficie* de tal manera que admiten ser relacionados en todas las direcciones y combinaciones que se pueden establecer sobre la misma. Sin embargo, en dichas combinaciones el orden básico es el ciclo, ya que los elementos de la imagen están acotados por los bordes de la superficie, por lo que siempre se puede volver al elemento del que se partió. Estas combinaciones, dominadas por «el eterno retorno», tienen como resultado el que los elementos de la imagen conformen mallas o entramados significativos en los que el significado de cada elemento influye en el significado de todos los demás. Esto se expresa en el «conocimiento» mágico del mundo, en el que se establecen «causalidades» cambiantes y repetitivas de todo con todo. La *vivencia* de este mundo excluye una linealidad definida del acontecer, tratándose más bien del *mundo cíclico del mito,* en el que, del alba al ocaso, de la primavera al invierno, del nacimiento a la tumba, *todo se repite* de una manera *numinosa,* llena de presagios. La *vivencia* o *experiencia* oscila o cumple un ciclo definido por la *culpa y el castigo*. La *valoración* remite a la estabilidad del mundo cíclico, mientras que la *acción* adquiere el carácter del *rito*.

Por su parte, los códigos lineales surgen *mediante* la reordenación unidimensional de los elementos propios de las imágenes tradicionales convertidos en pictogramas, pasando por la abstracción alfabética y llegando hasta las secuencias formales de los sistemas simbólicos de la lógica y las matemáticas. De los órdenes cambiantes y cíclicos propios de los posibles ordenamientos de elementos sobre una superficie, se pasa a un orden lineal estricto para la construcción del significado. La composición del sentido implica, pues, una y la misma dirección básica. Esto corresponde al *conocimiento* «histórico» del mundo, donde el término «histórico» se refiere tanto a la *secuencia narrativa* de un *suceder* como a la *secuencia descriptiva* de un *estado de cosas*. En este sentido, tanto la *libertad* de la acción humana (historia en sentido propio) como la *causalidad* de la naturaleza tienen el carácter «histórico», es decir, lineal o unidimensional de la secuencia *explicativa*. La *vivencia* del mundo es la del *desarrollo* de un acontecer que nunca se repite, sino que siempre es nuevo, así como de una *legalidad natural* causal estable. El desarrollo es experimentado como influenciable, es decir, como campo de la libertad humana. La legalidad natural es experimentada como neutral. De esta manera, el temor vivencial frente a lo numinoso, y con él la culpa y el castigo, ceden su lugar a la *esperanza* y *la voluntad de poder.* La *acción* ya no tiene el carácter repetiti-

vo y respetuoso del rito, sino el carácter cambiante guiado por el optimismo teleológico. Finalmente, valioso es ahora, es decir, en términos del código o programación «históricos» o teleológicos, lo que lo sirve para el progreso, así sea éste el progreso «improductivo» de la teoría o de la estética.

Por su lado, las tecnoimágenes implican, nos dice Flusser, una vuelta a códigos bidimensionales ya que sus elementos nuevamente son ordenados sobre una superficie (la película fotográfica, el monitor, etc.). Pero esto no implicaría en lo absoluto ni el regreso a la existencia mítica ni a la conciencia mágica. La diferencia con las imágenes tradicionales sería radical. Los elementos que conforman cualquier tecnoimagen no son ni figuras, ni colores, ni líneas, sino «puntos» *(quanta),* ya sea químicos o electrónicos. Estos elementos «significativos» de nuevo tipo, los «puntos» o *quanta,* son en cierto sentido *resultado* de los códigos lineales de tipo alfabético del tipo más evolucionado que antecedieron directamente a las tecnoimágenes. Se trataría, en efecto, de que las tecnoimágenes son producidas por aparatos, aparatos que, a su vez, son el resultado de ciertos «textos» (las teorías científicas), los cuales disolvieron el mundo de los objetos, de las imágenes tradicionales y de los textos, en un mundo de partículas y ondas, en un mundo discreto, el cual, considerado desde la concreción de las anteriores formas de la conciencia, es meramente *abstracto* ya que está constituido por entidades «sin dimensión» («puntos»).

La cámara fotográfica, por ejemplo, resulta de teorías ópticas, químicas y físicas. Los elementos de la imagen fotográfica son, como en el caso de *todas* las demás tecnoimágenes, *puntos* agrupados de acuerdo a ciertos principios («conceptos», según llama Flusser a dichos principios ordenadores). Una *agrupación de puntos* de acuerdo a un concepto puede ser llamada formalmente una suma o un cálculo, es decir, una *computación*. En otros términos, la agrupación fotográfica (o fílmica o digital, etc.) de puntos, es decir, la computación, da por resultado la *imagen de un concepto*. La esencia de las tecnoimágenes radicaría, entonces, en que sólo aparentemente son imágenes de *cosas,* en realidad se trataría de imágenes de *conceptos*. Así, por ejemplo, una fotografía infrarroja obtenida mediante un telescopio es la imagen de conceptos del «texto» de la teoría astronómica. Pero también la fotografía doméstica del fotógrafo aficionado es la imagen de un concepto. No sólo de los *principios* ópticos, químicos y físicos seguidos para la fabricación del aparato fotográfico, sino también del *criterio*

(intenciones, intereses) seguido por el fotógrafo, criterio que, a su vez, no puede ir más allá de lo que le permiten los principios aplicados en la fabricación del aparato y de la película fotográficos. La fotografía sería, pues, la imagen del «concepto» o «principio de cómputo» resultante de todo eso.

El hecho de que las tecnoimágenes signifiquen conceptos en vez de cosas les da, según Flusser, un carácter muy peculiar, completamente diferente del de las imágenes tradicionales. En efecto, el «concepto» es un principio de cómputo o agrupación de *puntos*. Con ello se pasa de elementos *presignificativos* de dimensión nula a un concreto de dos dimensiones (por ejemplo, la imagen en la superficie del monitor). Esto quiere decir, nos explica Flusser, que del mundo intangible e invisible y, por tanto, «abstracto», de los *quanta,* se «regresa» al mundo visible («concreto») de las imágenes en dos dimensiones. Con ello, la tecnoimagen en cuestión haría imaginable lo inimaginable, nos regresaría de «lo abstracto» a «lo concreto», nos regresaría del «abismo de la nada» a la concreción de la vivencia y, de esta manera, le daría un sentido existencial al mundo con sentido meramente teórico de los *quanta*. Por ejemplo, al ver y oír la ópera de Mozart *Don Giovanni* en la televisión, no vemos ni fotones ni electrones, sino que tenemos la *concreción* propia de una vivencia estética. Así pues, gracias a que la tecnoimagen significa un *concepto* y no una cosa, logra dotar de sentido (existencial) al mundo sin sentido (existencial) al que fue reducido el mundo de los objetos por los textos (teorías científicas).

Por otra parte, el orden bidimensional propio de las tecnoimágenes, no es mágico, sino que sería, dice Flusser, *cibernético*. Los puntos y los elementos *(quanta)* de la imagen no se ordenan de acuerdo a repeticiones cíclicas, ni tampoco de acuerdo a ningún tipo de secuencialidad. Y esto es así porque los conceptos que son el significado de las tecnoimágenes tienen un carácter *cibernético*. La manera más inmediata de ver esto —aunque se trataría sólo de un aspecto del problema—, es partir de la relación existente entre los principios teóricos o científicos aplicados a la producción del aparato y sus insumos, por un lado y, por otro, los principios aplicados por aquel que utiliza el aparato productor de imágenes (el «funcionario»). La relación no es la de la repetición cíclica ni la de una causalidad lineal, sino la de un *feed-back* (retroalimentación). Esta retroalimentación se da entre la industria productora de los aparatos y los consumidores de los mismos. A partir de la oferta de la industria, los consumidores de los aparatos pro-

ductores de imágenes cambian sus «criterios» fotográficos, y con base en dichos cambios, los criterios utilizados a su vez en la producción de aparatos son cambiados también. Lo mismo vale para las videocámaras, para las computadoras, etc. En otras palabras, qué imágenes pueden y deben ser producidas —es decir, cuáles son puntos y cómo deben ser computados en cada caso— es algo que se resuelve en una retroalimentación. La retroalimentación, descrita como principio básico del código de las tecnoimágenes, nos arrancaría de la inocente confianza teleológica en las secuencias lineales en la naturaleza y en la sociedad, sin regresarnos al temor frente al carácter numinoso del orden cíclico del mito y de la magia.

La revolución existencial implicada en la producción de las tecnoimágenes pasa desapercibida si no se es consciente del tremendo paso de regreso de lo *abstracto* a lo *concreto* que ellas implican. Dicho paso depende no sólo de la agrupación de puntos recién descrita en sus líneas generales, sino, especialmente, de que le vuelven a dar sentido a la existencia. En efecto, no se trata meramente de que los textos (teorías científicas) disolvieran los objetos y los dioses en *quanta,* sino que despojaron al acontecer en general de todo *sentido*. El ejemplo más claro de esto, según Flusser, es la predicción de la «muerte térmica» del universo por la teoría científica de la termodinámica, la cual le arrebata al mundo todo sentido, incluso a la manera de mera *forma* como mero *orden*. Con ello, tanto las fuerzas numinosas del «mundo mágico» (imágenes tradicionales) como las seriaciones causales precisas (mecánicas) del «mundo histórico» (textos) se disolvieron en comportamientos azarosos de *quanta* con una legalidad meramente estadística. Es decir, de las voluntades divinas y de las leyes de tipo mecánico, se pasó a los *bits de información* (otro tipo de *quanta*). Éste es el otro lado de la «abstracción» en la que los textos (las teorías científicas) disolvieron la vivencia concreta del mundo de objetos, dioses, acciones libres y causalidades mecánicas. Los *quanta* en los que los textos científicos disolvieron el mundo concreto no sólo carecen de *dimensión,* sino, especialmente, de *sentido*. Se podría decir, entonces, que los textos, los códigos lineales, desembocan en la *abstracción nihilista radical* de la nada existencial, en el sinsentido del universo todo.

De la abstracción nihilista radical (de la cual, por el momento, insiste Flusser, sólo son verdaderamente conscientes los codificadores de las tecnoimágenes de élite, es decir, científicas, como lo son astrofotografías, trazos en las cámaras de niebla, etc.), nos rescatarían las tecnoimáge-

nes con sus principios de codificación cibernéticos. Pero, precisamente porque los principios de cómputo, los «conceptos» cuyas imágenes creamos con los aparatos productores de tecnoimágenes, no presentan un orden lineal ni uno cíclico sino cibernético, la *vivencia* del mundo actual parece oscilar entre el *pesimismo* de la sumisión a los aparatos (la «manipulación de los medios de comunicación») y el *entusiasmo* por las posibilidades abiertas por los mismos (piénsese simplemente en el entusiasta de la fotografía, el entusiasta de las cámaras de video, o en el entusiasmo por las computadoras, el entusiasmo por la Web). ¿Cuál es, entonces, la estructura de nuestro valorar, la estructura de nuestro actuar, en el regreso de lo abstracto a lo concreto posibilitado por las tecnoimágenes? Éstos son los problemas básicos planteados por Flusser.

Con ello, llegamos a la cuestión básica. En efecto, si se toma en cuenta el mero hecho de la difusión e influencia cada vez más amplia de las tecnoimágenes a través de periódicos, revistas, pósteres, del cine, de la televisión, del video, de las imágenes sintetizadas (computadas) mediante computadoras; si se toma en cuenta, incluso, el hecho de que la misma producción de textos —gracias a los programas de procesamientos de palabras— se basa en tecnoimágenes (los caracteres en la pantalla del monitor no son trazos de tinta o de tiza, sino ellos mismos «computaciones» o agrupamientos de puntos de acuerdo a principios teóricos); si se toma en cuenta, por último, la presencia incontenniblemente creciente de las tecnoimágenes en la producción industrial y el funcionamiento económico en su conjunto (esquemas, modelos, diagramas de flujo, diseño gráfico, etc., en tanto imágenes sintetizadas mediante computadoras), entonces parece plausible suponer que está en desarrollo una *revolución cultural* cuyos alcances apenas vislumbramos porque, gracias a las tecnoimágenes de masas (fotografía, cine, televisión, etc.) tendemos a no distinguir las tecnoimágenes de las imágenes tradicionales. Seguimos pensando, por ejemplo, que una fotografía, digamos, digital, significa una cosa y no un concepto que nos ha regresado de la abstracción de los *quanta* de energía y los bits de información, es decir, de la nada existencial, a la concreción de una vivencia al *disfrutar* de la ópera *Don Giovanni*.

Si las tecnoimágenes significan realmente principios de codificación y decodificación totalmente diferentes de los propios de las imágenes tradicionales y los textos, como lo propone Flusser, entonces nuestras experiencias o vivencias, nuestro conocimiento, nuestro valorar y nuestro

actuar, deben ser diferentes de los del mundo experimentado mágica, ritual y míticamente, pero también deben empezar a ser esencialmente diferentes a los de la «etapa histórica» (la del dominio de los textos). La pregunta es, pues, cuáles son las formas de la existencia, cuál es la forma de la conciencia que corresponde a la mediación que el hombre establece entre él y su mundo a través de las tecnoimágenes.

Cabe mencionar que la investigación implicada por tales interrogantes presupone una crítica de las limitaciones del criterio tradicional para la clasificación de las tecnoimágenes de acuerdo a la mera técnica de su producción (fotografías, cine, televisión, video, etc.). En efecto, dado que el carácter más básico de las tecnoimágenes parece residir en la *reconstrucción* o *redotación de sentido a la realidad* disuelta por los textos en meros *quanta* de energía y bits de información, en el desarrollo de la investigación se tomará como eje central, para la clasificación de las tecnoimágenes y el examen de sus efectos, el *grado* y la *manera* en que los principios cibernéticos que guían la codificación de las tecnoimágenes afecta al sentimiento vital global. Por ello, las dos clasificaciones básicas que Flusser propone para el examen de las tecnoimágenes son, por un lado, la diferencia entre las tecnoimágenes de *élite* y las tecnoimágenes de *masas* y, por otro lado, la diferencia entre las tecnoimágenes *informativas* y las *redundantes*. La tecnoimagen de élite muestra más claramente que la de masas el carácter radical implicado en el paso de los meros *quanta* a la vivencia concreta. Por su lado, la tecnoimagen «informativa» es aquella que, precisamente por no ser «redundante», da nuevas formas, computa los *quanta* de manera novedosa, lo cual hace más visible la *dotación de sentido* a la realidad implícita en cualquier computación de *quanta* en forma de tecnoimágenes. Es decir, son precisamente la tecnoimagen de *élite* y la tecnoimagen *informativa* aquellas en las que la diferencia de las tecnoimágenes con las imágenes tradicionales resulta más clara.

2. Observación final

Partiendo de la hipótesis del inicio de una verdadera «revolución cultural» producida por la importancia creciente de las tecnoimágenes en comparación con el código lineal de los textos, esta hipótesis se especificaría en las correspondientes «revoluciones» que tendrían lugar paralela-

mente en la *teoría del conocimiento,* en la *ética,* en la *estética* y, sobre todo, en el *sentimiento vital global* mismo. Por ello, remitiéndose a la caracterización de las tecnoimágenes esbozada arriba, se plantea la interrogante adicional consistente de cómo es y en qué consistiría la revolución cultural global en el caso específico de la *estética*. Es decir, se trataría de desarrollar una investigación sobre *los posibles cambios en las categorías estéticas, así como las modificaciones de la experiencia estética misma, a partir del creciente predominio de las tecnoimágenes como código comunicativo global*.

Este tema es especialmente relevante porque existe una tendencia muy amplia a *nivelar* la naturaleza de las tecnoimágenes a la naturaleza de las imágenes tradicionales. De una manera errónea se supondría, nos dice Flusser, que haciendo a un lado el hecho de que las tecnoimágenes son producidas por aparatos y de que, con ello, es posible reproducirlas y difundirlas indefinidamente, las tecnoimágenes son, esencialmente, lo mismo que las imágenes tradicionales. Por ello, la influencia radical de las tecnoimágenes en el cambio de nuestra existencia (vivencia, conocimiento, valoración, acción) es apenas percibido. Esto tiene muchas consecuencias, en particular en la teoría estética y en la teoría del arte. En éstas impera una gran confusión porque, insistentemente, se trataría de aplicar las categorías estéticas tradicionales para examinar una experiencia estética *radicalmente nueva*. De ahí procedería el consabido desconcierto de los críticos frente al valor estético de la fotografía, del cine y, más recientemente, del arte multimedia y digital.

This page intentionally left blank

VIRTUALIZACIÓN Y ARTE INMERSIVO

Raúl Garcés Noblecía (Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo)

> Poco importa que las obras de arte sean reales o virtuales. Lo importante es valerse de todos los recursos posibles para reflexionar y meditar sobre la propia existencia. Toda obra de arte se pone al servicio de esta búsqueda y no de sí misma. Las flechas virtuales van más lejos y apuntan mejor que las embotadas flechas de madera, de acero, o las embotadas flechas de lo real. Las flechas de lo virtual son menos pesadas y menos rectilíneas, alcanzan más fácilmente el corazón de la inteligencia… aunque también yerran más fácilmente.
>
> Philippe Quéau

> El mundo como espectáculo virtual es una obra de arte total.
>
> Eduardo Subirats

Los problemas teóricos que surgen de la relación que mantiene nuestra percepción sensible con los efectos producidos por las tecnologías de la información y la comunicación constituyen algunas de las principales cuestiones debatidas tanto por los artistas que experimentan con tecnologías vanguardistas como por algunas teorías estéticas contemporáneas. Los artistas, teóricos y críticos de arte interesados en las innovadoras condiciones y los versátiles recursos que ofrecen las tecnologías y los programas electrónicos, como el *hipertexto,* la *multimedia* y la *simulación virtual,* han señalado que esas condiciones no pueden ser reducidas a su mero aspecto

técnico e instrumental, ni pueden desacreditarse como simples modelos automatizados en el diseño de representaciones digitales.[1]

Por el contrario, el encuentro de los artistas con las nuevas tecnologías electrónicas y sus efectos interactivos ha permitido desarrollar un amplio campo de «experiencias artísticas inmersivas», que hacen posibles formas inéditas de creatividad mediante la producción de imágenes en tercera dimensión y sus efectos insólitos. Bajo estas recientes condiciones resulta necesaria una descripción y una valoración general de las expresiones artísticas en su reciente condición electrónica, esto es, *del arte como una experiencia inmersiva e interactiva,* en donde están involucradas nuevas modalidades de recepción sensible y apreciación intelectual, creación y conocimiento sensibles, que no pueden ser excluidas ni quedar al margen de las actuales reflexiones y discusiones estéticas.[2]

Ofrecemos un breve panorama introductorio de los principios generales de estas manifestaciones artísticas y sus representaciones digitales, la experiencia estética involucrada en sus modalidades de interacción, y los efectos producidos por los simuladores electrónicos. Para esta descripción de los conceptos generales de la *téchne* o *arte virtual* hemos recurrido a las reflexiones elaboradas por el filósofo Pierre Lévy, quien concibe a la cultura como proceso de virtualización del lenguaje, la técnica y la relaciones humanas, y al *arte* como el *proceso más elevado de virtualización de la acción humana;* para, a continuación, mostrar las relaciones existentes entre las *imágenes de síntesis* y la *percepción sensible,* siguiendo las elaboraciones teóricas sobre la *comunicación infográfica* realizadas por Philippe Quéau; lo que nos permitirá arribar a una descripción del reciente *arte virtual como expresión inmersiva total;* y plantear, por último, una caracterización general de la *obra de arte virtual.*

---

1 Cf. T. Maldonado, *Lo real y lo virtual,* Barcelona, Gedisa, 1994; P. Virilio, *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual,* Argentina, Manantial, 1996; A. Sánchez, *Territorios virtuales,* México, Taurus, 1997; M. Dery, *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo,* Madrid, Siruela, 1998; A. Zapett, *Arte digital,* México, Conaculta, 1998; A. Malvido, *Por la vereda digital*, México, Conaculta, 1999.

2 Véanse, en línea a partir de las siguientes direcciones, sobre artes audiovisuales e interactivas, arte digital, estética virtual y ciberarte: www.artenlinea.net; www.artszin.net; www.art-omma.org; www.subtle.net.

Suele utilizarse la noción de *virtual* para designar un evento probable cuya realización es casi inevitable, también para descalificar una concepción engañosa o ficticia de la realidad, y ciertamente para caracterizar los fenómenos de interacción y simultaneidad presentes en las tecnologías de la información. Virtual es algo más que una mera posibilidad por actualizarse, una estrategia de persuasión o el conjunto de efectos producidos por los medios de comunicación masivos. Aquí intentamos ensayar, formular y elevar a rango teórico, estético y filosófico una *idea de lo virtual* que nos permita ampliar y redefinir nuestra comprensión sobre un conjunto de *procesos fundacionales, prácticos e inmateriales de autocreación cultural* que no cesan de transformarse profundamente: el *logos,* la *polis* y la *téchne*. Concebimos lo virtual como un conjunto de procesos lingüísticos (las formas de representación e interpretación que hacen surgir), interactivos (la invención de otras posibilidades de transformación del entorno y el establecimiento de modalidades alternativas de interacción social) y estéticos (el impulso de experiencias creadoras de la subjetividad que alcanzan su forma superior): *virtualizar* significa *problematizar la realidad, pensar lo inactual* y *espiritualizar el mundo.*

Consideramos que en la medida que se van consolidando tecnologías electrónicas más sofisticadas, como la realidad o *simulación virtual,* cuyas capacidades para generar imágenes en tercera dimensión, efectos audiovisuales con calidad fotorrealista e interacción en tiempo real, nos resulta ya inevitable reflexionar y plantear algunas preguntas sobre la condición y el *ser del arte actual:* sobre la relación que mantiene nuestra experiencia sensible con aquellos medios tecnológicos que nos permiten recrear nuestra existencia en nuevos entornos, y las recientes manifestaciones electrónicas que anuncian el *porvenir artístico de lo virtual.* Nos interesa destacar, orientados por una actitud escéptica y un enfoque crítico, una serie de reflexiones sobre el sentido del arte electrónico inmersivo y las experiencias interactivas involucradas en el uso de tecnologías digitales.

Cultura y procesos de virtualización: lenguaje, técnica, sociedad y arte

Durante la última década, en algunos sectores privilegiados de las naciones posindustriales existe una paulatina transformación de las formas de sociabilidad, las manifestaciones culturales y los modos de existencia

vinculados a la consolidación de crecientes modalidades de comunicación e interacción electrónica como Internet y el comercio electrónico, el *hipertexto* y la *multimedia,* la telepresencia y los *entornos de simulación*.[3] Estos medios nos han descubierto las formas generales que reviste la más reciente fase civilizatoria y tecnológica, reconocida por distintos intelectuales como la *era de la información.*[4]

Entre las investigaciones de pensadores e intelectuales destacan y recuperamos las elaboradas por Pierre Lévy, reconocido filósofo de la ciencia e investigador de las tecnologías de la información digital, quien sostiene que no podemos identificar esta nueva era de interacciones electrónicas como una continuación inmediata del *proceso cosificante, deshumanizador y alienante* de las economías industriales, impulsadas por las potencias occidentales a lo largo de los últimos tres siglos. Por el contrario, afirma, desde una perspectiva genealógica, que esta última era tiene sus raíces en los procesos mismos de creación e invención técnica, momentos constitutivos de la especie humana.

Nuestra era actual es el resultado de un largo proceso cultural y estético de *autocreación de la existencia,* colectiva e individual, que puede rastrearse a través de los distintos procesos técnicos e históricos que han permitido a la humanidad: *a*) *intensificar* sus percepciones y habilidades

---

3 El *hipertexto* es un conjunto de funciones de un texto electrónico que asocian grupos de palabras a enlaces que nos llevan a otros textos. Algunos investigadores sostienen que intenta simular y ampliar conscientemente los modos como el pensamiento establece vínculos entre diferentes tipos de información. Expresa la superación de la escritura secuencial mediante trayectos más útiles de textualidad abierta. Por su parte, la *multimedia,* consiste en una combinación de diversos medios digitalizados —texto, hipertexto gráficos, foto, video, sonido estéreo, animación y datos informáticos— en un mismo soporte, que se difunden simultáneamente de modo bidireccional. Algunos investigadores señalan que ambas son *tecnologías intelectuales,* capaces de amplificar, exteriorizar y modificar nuestras capacidades cognitivas: la *memoria* (bases de datos y archivos), la *imaginación* (simulaciones sintéticas), la *percepción* (sensores numéricos, telepresencia y simulación virtual), el *razonamiento* (inteligencia artificial y esquematización de fenómenos complejos), e *inteligencia interactiva* (construcción colectiva de conocimiento, transmisión y creación del conocimiento). Estos desarrollos son posibles gracias a la digitalización, que induce una convergencia entre la informática, la electrónica de consumo y las telecomunicaciones.

4 Cf. M. Castells, *La era de la información,* 3 vols., México, Siglo XXI, 1999; Y. Mashuda, *La sociedad informatizada como sociedad postindustrial,* Madrid, Fundesco, 1984; J. Martín, *La sociedad interconectada,* Madrid, Tecnos, 1980; Z. Brzezinsky, *La era tecnotrónica,* Buenos Aires, Paidós, 1979; J. Echeverría, *Telepolis,* Madrid, Destino, 1994.

sensibles; *b*) *actualizar* sus potencias y facultades intelectuales; *c*) *realizar y ampliar* artificialmente sus actos y comportamientos; y *d*) *virtualizar o problematizar* el entorno y el sentido de la propia existencia.[5] Siguiendo esta concepción, existen *cuatro procesos generales de virtualización* de las fuerzas humanas, que son correlativos al desenvolvimiento de la cultura y la historia universal: el primero, alcanzado con la *invención del lenguaje;* el segundo, a través de la producción de los *artificios técnicos;* el tercero, con la *institucionalización de la vida social;* y el cuarto, donde la singular *convergencia espiritual y sensible* de los tres procesos anteriores da lugar a la creación de expresiones y obras artísticas.

En primer término, con la creación del lenguaje nos encontramos ante el proceso inicial de la *virtualización del tiempo a través de las expresiones lingüísticas.* Se trata de un proceso cultural y simbólico fundacional que remite a la *capacidad del lenguaje para envolver y suspender el tiempo en la dimensión de nuestro presente,* logrando con las artes y técnicas de la memoria representar el pasado y anticipar una visión del porvenir. El uso del lenguaje y la memoria revisten, a la vez, la práctica cultural originaria y la forma general de representación simbólica de nuestra forma de existencia en el tiempo. Nos hacen posible *habitar un espacio temporal,* que se actualiza como instante inmediato, evidenciándonos nuestra doble condición material y posible, finita y virtual: *somos siempre en el lenguaje*. La invención de las palabras nos ha permitido *aprehender el tiempo en el pensamiento,* envolver el pasado y prever el futuro. E, incluso, por el lenguaje superamos los límites del tiempo, cuando al actualizar e impulsar nuestro pensamiento, preguntamos, evocamos e imaginamos lugares desconocidos: los mundos de la posibilidad y de la libertad, los espacios inéditos para la existencia, los instantes plenos de la eternidad.[6]

---

5 Lévy concibe un *proceso de virtualización* en oposición a la *actualización de la esencia o potencia* desarrollada por Aristóteles. Se trata, según él, inspirado en el pensamiento de H. Bergson y G. Deleuze, de un *proceso creador de la realidad:* un tránsito de lo actual a lo inédito, de lo presente a lo nuevo, de lo existente a la expresión de su máxima fuerza. El valor de la virtualización no se encuentra en las soluciones que actualiza o hace posibles, sino *en las preguntas que suscita y los acontecimientos que produce*. Así, *virtualizar el mundo* consiste en descubrir sus problemas inherentes y abrirlos a la dimensión de su realización creativa: «La virtualización inventa preguntas, problemas, es uno de los principales vectores de la creación de la realidad», P. Lévy, *¿Qué es lo virtual?,* Barcelona, Paidós, 1998, p. 20; y véase también J. Echeverría, *Un mundo virtual,* Barcelona, Plaza y Janés, 2000.

6 P. Lévy, op. cit., p. 67; y sobre la relación del habla con la técnica, el habla y el lenguaje dilalógico, véase O. Spengler, *El hombre y la técnica,* Madrid, Espasa Calpe, 1965, p. 39.

Actualmente, estas potencias inherentes al lenguaje han sido enriquecidas y extendidas a través de diversos medios técnicos, formales y materiales: las oraciones matemáticas y las sintaxis visuales, los lenguajes plásticos y las frases musicales, las expresiones cinematográficas y los enunciados sintético-digitales. Con su intensificación mediante las tecnologías de la información y la comunicación electrónica se han ampliado las posibilidades de representación y expresión, de simulación e imaginación, así como nuestro acceso intelectual y sensible a otros lenguajes, nuevos lugares e insospechadas alteridades. De modo que las relaciones entre nuestra experiencia intrínseca, conceptual y lingüística, y su expresión sensible, material y exterior, han encontrado en estas tecnologías de la representación digital un medio para complementarse, llegando incluso a confundirse profundamente. Ya que, por un lado, nos permiten transitar con mayor eficacia de la íntima subjetividad creadora a su expresión pública compartida, y por otro, su exteriorización material se encarga de actualizar nuestras experiencias e intuiciones. Nos permiten un doble movimiento entre un interior conceptual que se expresa y un afuera sensible que se interioriza e, inversamente, logran —al leer un hipertexto o escuchar una pieza musical digitalizada, al disfrutar de una película o interactuar con un programa de cómputo— por una dinámica de interiorización que nos apropiemos sensiblemente de un conjunto de exterioridades culturales y experiencias colectivas.[7]

En segundo término se encuentra la producción social de los *artificios e instrumentos técnicos* que se han encargado de maneras diversificadas de *virtualizar las acciones,* esto es, de materializar los procesos de actuación que prolongan las prácticas y las operaciones humanas. Inicialmente es característico de todas las herramientas inventadas e instrumentos empleados por los humanos repetir y actualizar una función física (cortar, golpear, atrapar, retener) o una facultad intelectual (marcar, inscribir, calcular, simular). Paulatinamente esas técnicas consideradas primitivas irán adquiriendo cierta autonomía relativa respecto a los órganos senso-perceptivos, de los que son una extensión material de sus capacidades, para incrementar su intensidad, fortaleciendo y ampliando las habilidades y las facultades humanas, separándose así de la experiencia interior y subjetiva donde se originaron.

7 Cf. D. de Kerckhove, *La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica,* Barcelona, Gedisa, 1999, p. 222.

Las funciones generales y abstractas de las herramientas se irán encarnando y materializando bajo diversas modalidades técnicas: la piedra para hendir y golpear, la red para capturar y aislar, la balanza para medir y calcular, el ábaco para contar y formalizar. La *actualización* de estas funciones físicas e intelectuales permite su objetivación y concreción en las herramientas fabricadas y los aparatos concretos. E, inversamente, todo uso de los instrumentos técnicos supone una adecuación corporal y un aprendizaje intelectual, la integración de la humanidad a los artificios técnicos; a un corpus social e instrumental que amplía la red de las acciones antropomórficas, sus funciones colectivas y subjetivas. Nos equivocamos cuando intentamos reducir la complejidad de las técnicas, las máquinas y las operaciones a una simple imitación o prolongación de las funciones corporales y mentales básicas. Sirvan de argumento, las diversas tecnologías contemporáneas, como el teléfono y la cámara fotográfica, el cinematógrafo y la televisión, Internet y los programas de simulación: medios tecnológicos que *superan y virtualizan* las funciones físicas y las habilidades cognitivas, por lo que no podemos reducirlas a meras extensiones de los órganos corporales y sus funciones gnoseológicas y perceptivas. Tenemos que distinguir entre la *actualización* de las *capacidades físicas e intelectuales humanas,* presentes en las diversas herramientas antropomórficas, y aquellas *virtualizaciones de la acción y la inteligencia,* producidas por las tecnologías de la representación y comunicación a distancia, que amplían las relaciones intersubjetivas e interiorizan las experiencias audiovisuales colectivas.[8]

En tercer término, mediante las instituciones y los contratos sociales se logra un proceso de *formalización o virtualización de la violencia* de las fuerzas humanas. Ésta puede constatarse a través de las normas y formas simbólicas que mantienen un control de los conflictos afectivos organizando las relaciones interpersonales, se trate de la unidad de un grupo a través de ritos ceremoniales, sus creencias religiosas comunes, el respeto a los códigos morales compartidos o el cumplimiento de las normas y obligaciones jurídicas; la institución social del contrato constituye el principal medio civilizatorio que permite *sublimar o virtualizar las relaciones*

---

8 P. Lévy, op. cit, p. 69; sobre las diferencias entre las técnicas antropomórficas, antropocéntricas y geocéntricas respecto de las tecnologías transhumanas, véase M. Vallenilla, *Fundamentos de la meta-técnica,* Venezuela, Monte Ávila, 1990, p. 12.

humanas surgidas de los antagonismos afectivos y las relaciones de fuerza, los deseos y las ambiciones, los instintos de venganza y los impulsos homicidas.[9]

Es mediante estas figuras del contrato y del convenio social como constatamos la formación y la consolidación institucional de los modelos normativos y jurídicos que logran la sublimación de la violencia y los conflictos políticos. Sin embargo, aun cuando éstos logran estabilizar y neutralizar la carga emocional de los actores sociales, mediante la disipación y atenuación de las luchas y las relaciones de fuerza, éstas no pueden desaparecer ni quedan eliminadas definitivamente. Este continuo proceso histórico de *virtualización social de las relaciones humanas* atraviesa incluso el orden simbólico de las distintas religiones, la estructura de los comportamientos morales, el marco coercitivo de las normas jurídicas, los dispositivos de la lucha política y las modalidades de intercambio comercial. Así, las relaciones interpersonales instituidas a través de las leyes, los contratos y convenios sociales constituyen instancias compartidas por los diversos grupos humanos que se articulan sobre un juego de relaciones de fuerza que les precede y que exige ser virtualizado o formalizado por la sociedad a través de las leyes y el orden social.[10]

Finalmente, se encuentran las *expresiones y obras artísticas* que son las manifestaciones más versátiles y espiritualmente superiores a todos los procesos de problematización, creatividad e invención, plasticidad y recreación de la vida humana. Ya que sólo en las manifestaciones artísticas confluyen las tres precedentes fuerzas generales de *virtualización y hominización: a*) los lenguajes y las expresiones simbólicas, *b*) los instrumentos técnicos y artificios materiales, y *c*) las prácticas sociales y las relaciones perceptivo-afectivas. Así, reconocemos en toda obra y experiencia artística la existencia de un necesario y profundo entrecruzamiento entre un lenguaje plástico expresivo, la función espiritual-afectiva manifiesta y su materialización perceptivo-social.[11]

---

9 Lévy, P. op. cit., p. 72.

10 Cf. la exposición sobre la formación de técnicas sociales con propósitos políticos que se encuentra en J. Ellul, *El siglo XX y la técnica. Análisis de las conquistas y peligros de la técnica de nuestro tiempo,* Barcelona, Labor, 1970, p. 207.

11 P. Lévy, op. cit., p. 73.

Las diversas expresiones artísticas comparten la capacidad para envolvernos en un espacio y un tiempo artificiales, y por esos medios capturar nuestra atención, excitando nuestra sensibilidad y desafiando a nuestro intelecto. Al otorgar vida singular y propia a sus creaciones, los artistas nos han permitido, a su manera, habitar espacios simbólicos e imaginarios que se actualizan en un entorno ficticio y abierto, a la vez posible y verosímil. Es por las artes como nuestra existencia se deja aprehender espiritualmente para transitar por lugares inexplorados e instantes radiantes, acceder a espacios impenetrables, vivir acontecimientos singulares y experiencias impersonales. Estas experiencias estéticas se amplían e incrementan con el uso artístico de las diversas y recientes técnicas electrónicas de representación audiovisual, los hipermedios y las imágenes tridimensionales, Internet y la simulación virtual. A través de estas innovaciones técnicas, las expresiones artísticas descubren e inventan nuevas posibilidades para experimentar y fantasear, reflexionar y sentir, crear y pensar: amplían nuestras capacidades para acceder a sitios insólitos, alteridades luminosas y lugares insospechados.[12]

Las nuevas técnicas artísticas realizadas con medios electrónicos *problematizan o virtualizan* las representaciones y los actos de nuestra percepción, materializando los procesos de actuación y la sensibilidad humana. Paulatinamente, estos instrumentos y medios tecnológicos han adquirido una relativa autonomía respecto de los órganos humanos sensoperceptivos, independencia que se incrementa y se amplía artificialmente con la memoria electrónica, la simulación gráfica, la percepción a distancia y la escritura hipertextual. Estos medios comunicativos suponen la integración de nuestra experiencia sensible a un entorno artificial electrónico capaz de generar un espacio y una dimensión interactivas, mediante el que se amplían las relaciones intersubjetivas y las acciones colectivas. Así como sus predecesoras, las manifestaciones artísticas electrónicas subliman o *virtualizan la violencia del espíritu y la fuerza de las pasiones,* ya que sus formas simbólicas reorganizan los conflictos afectivos y los deseos, nuestros sueños e impulsos. Nos ofrecen una expresión sintética, simulada y cuasimaterial de las emociones y los sentimientos, nuevos modos de percibir e inéditas experiencias sensibles: audiovisuales e intersubjetivas. Sin

12 D. de Kerckhove, op. cit., p. 197.

embargo, coincidimos con aquellos que señalan los peligros de banalización acrítica y los riesgos de fetichización neutral de las artes bajo su más reciente forma de expresión. Si las manifestaciones artísticas expresan el más elevado proceso de convergencia e invención, acto espiritual y creador, no podemos pensar que su existencia futura dependa, se limite o reduzca al ritmo que imponen las actuales innovaciones y los recursos de las tecnologías de la información electrónica.[13]

La *téchne* de la representación y las imágenes de síntesis

Suelen equivocarse los que limitan las nuevas manifestaciones electrónicas y los fenómenos artísticos virtuales a su mero aspecto tecnológico, ya que olvidan que estas expresiones interactivas también involucran a nuestra percepción sensible y nuestros afectos, incorporando otras modalidades de creación y expresión, de indagación y cuestionamiento, de reflexión y conocimiento; momentos y aspectos constitutivos e ineludibles de nuestra experiencia estética. El empleo de los medios electrónicos en las artes no consiste solamente en simplificar el trabajo y el tiempo de los creadores, sino en abrir y complicar sus formas de expresión, no se trata de reducir y subordinar su actividad a una serie de *representaciones digitales,* sino de ampliar y diversificar aún más sus efectos, de abrir e impulsar sus capacidades e impulsos creativos en nuevos espacios artísticos de simulación.[14]

Uno de los principales intelectuales preocupados por las implicaciones estéticas de las tecnologías electrónicas es el teórico de las comunicaciones Philippe Quéau. Privilegia y señala el *carácter totalizante del arte virtual,* vinculado con las aspiraciones estéticas de alcanzar «el sueño de un arte total». Quéau afirma que la búsqueda de la obra de arte total se inscribe en dos tradiciones fundadoras previas al uso de tecnologías electrónicas: en la orientación wagneriana del *Gesamtkunstwerk,* cuyo pro-

13 Sobre la neutralización de la experiencia estética mediante la tecnología informática, y su limitación esteticista a sus dimensiones expresivas y cognitivistas, véase E. Subirats, *Culturas virtuales,* México, Ediciones Coyoacán, 2001, p. 143.

14 A. Zapett, op. cit., p. 15.

yecto sincrético y unitario involucraba la síntesis integral de todos los géneros del arte existentes y posibles; y en el movimiento artístico *minimalista* cuya utopía estética consistía en *instalar al espectador en la totalidad de la obra de arte* en constante unidad con el sentido y el entorno del paisaje.[15] En efecto, los actuales entornos virtuales electrónicos empleados con propósitos artísticos no pueden estar exentos de un proyecto filosófico y estético anterior que los precede y subyace. Consideramos que en esta *búsqueda de un arte total* no podemos dejar de invocar una de las pretensiones generales del romanticismo temprano de Schlegel, cuyo programa estético consistía en superar y sublimar las oposiciones entre los descubrimientos científicos, las expresiones artísticas y las ideas filosóficas. Y quizás también sea este renovado espíritu romántico el que impulsa la invención del arte virtual inmersivo, expresado en los esfuerzos de los actuales programadores y los artistas electrónicos: construir un espacio perceptivo ominipresente, compuesto por una superficie de imágenes y efectos que giran y envuelven nuestra sensibilidad, creando la ilusión estética por la que habitamos y experimentamos el ser de las apariencias en su total y libre manifestación.[16]

Para que este efecto estético global sea posible, los entornos electrónicos virtuales han de poner en relación nuestra percepción sensible con una nueva modalidad de imágenes y sonidos de síntesis. Técnicos e historiadores del arte consideran que después de la invención de las representaciones visuales fotográficas y las cinematográficas, las imágenes electrónicas de síntesis constituyen el último y el más importante giro en la historia contemporánea de las técnicas de representación y expresión artística. Por

---

15 Sobre los orígenes de *la idea del arte total* como plan estético previo a la existencia de los entornos electrónico-virtuales, veáse P. Quéau, *Lo virtual. Virtudes y vértigos,* Barcelona, Paidós, 1997, p. 126; y sus relaciones con el perspectivismo y realismo renacentista, véase T. Maldonado, op. cit., p. 21.

16 Subirats sostiene que esta «utopía vanguardista de la obra de arte total» es, junto con «la producción de la realidad como simulacro tecnológico-comercial» y la «transformación mediática de la cultura contemporánea», lo que constituyen una «triple perspectiva histórica» en la conformación de la actual sociedad del espectáculo. Estas tres modalidades estético-sociales se encuentran implicadas en la «destrucción de la experiencia individual de la realidad», en la producción de la «escenificación electrónica de la existencia individual» y en «la formulación global de la realidad como una obra de arte a gran escala» (E. Subirats, op. cit., p. 12).

vez primera la generación y producción de imágenes ya no es el efecto de fenómenos físicos, de la artesanal mezcla de sustancias químicas o de los medios óptico-mecánicos de interacción física entre los fotones y la materia: éstos son desplazados y superados por la representación electrónico-digital.[17]

La *synthetic image* o imagen de síntesis es una representación en tercera dimensión generada y procesada por una computadora electrónica a partir de la existencia de modelos lógico-matemáticos elaborados mediante diversos *lenguajes digitales* procesados a través de tablas de números binarios, unos y ceros. Estos lenguajes que permiten mediante operaciones de algoritmos formar series de órdenes o *modelos abstractos,* capaces de crear y manipular representaciones perceptibles, visuales y auditivas, son utilizados por los artistas para diseñar, crear y editar artificialmente sus obras a través de la selección, el modelaje, la mezcla y la sobreposición de las imágenes de video y los significantes acústicos, las imágenes cinematográficas y los hologramas, los entornos interactivos y las representaciones digitales; sin tener que recurrir en modo alguno para su elaboración y diseño a ningún entorno físico, químico o natural: las imágenes y sonidos de síntesis no son producto de la representación analógica de una realidad constante; por el contrario, se trata del diseño de *invenciones electrónicas artificiales que simulan la riqueza expresiva inherente a las variables plásticas de un lenguaje digital.*[18]

Una de las principales cuestiones estético-filosóficas que plantean las tecnologías electrónicas y las imágenes de síntesis consiste en determinar cuál es *el ser o modo de existencia* de estas nuevas representaciones audiovisuales. Y quizás el más valioso rasgo existente en el diseño de estas representaciones generadas electrónicamente sea que nos ofrecen por vez primera la *imagen sensible de un modelo abstracto,* esto es, la representación estética de un lenguaje numérico y la experiencia sensible de un concepto,

---

17 Sobre las múltiples acepciones y sentidos del término de síntesis o sintético por su 1) esencialidad y rapidez; 2) mezcla coherente; y 3) artificialismo interactivo, véase F. Colombo, «La comunicación sintética», en G. Bettetini y F. Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación,* Barcelona, Paidós, 1995, p. 252.

18 «Las imágenes tridimensionales "virtuales" no son representaciones de una realidad ya existente, sino simulaciones numéricas de realidades nuevas» (P. Quéau, op. cit., p. 23).

o, si se quiere, *la perspectiva sensible de una idea.*[19] Existe una *diferencia inherente* en las imágenes de síntesis respecto de las representaciones que las preceden: ya no se trata de imágenes análogas al entorno natural, sino de efectos audiovisuales que simulan la existencia de algún fenómeno que ha sido artificialmente recreado, ya se trate de un espacio natural o utópico, un objeto formal sensible o una creación artística virtual: «Hay que dejar de considerar simplemente las imágenes de síntesis por lo que nos muestran, es decir, como imágenes de algo. Antes que nada son *fenómenos* que hacen posible un cierto punto de vista sobre el modelo que las hace *visibles*».[20]

Si el empleo artístico de las *tecnologías analógicas* precedentes (la fotografía, el cine y la televisión) nos permitió en sus inicios transmitir masivamente representaciones e información mediante imágenes y sonidos, produciendo efectos de «significación afines y contenidos realistas», o incluso manipular las imágenes de los fenómenos reales, ahora, con el uso artístico de las *tecnologías digitales* asistimos a una superación plena de la representación analógica de los fenómenos exteriores, ya que las imágenes de síntesis son *simulaciones numéricas* de «realidades artificiales» cuyos efectos audiovisuales prescinden del aspecto fenoménico y exterior que nos muestran. El valor expresivo de las tecnologías de representación basadas en la *simulación electrónico-virtual* consiste en el modo como nos conducen a un concepto integral y complementario entre *la experiencia sensible y la comprensión intelectual,* entre una imagen de síntesis y el sentido del modelo formal.

El concepto mismo de «imagen» evoca, al menos, dos significados contrapuestos: aparecer y aparentar, representar y simular. En el primer sentido, una imagen puede ser considerada como un síntoma, una representación o un signo de algo. Por ello, una imagen se manifiesta y se muestra anunciando en su aparición un modelo o una verdad que subyace a ella. Por otro lado, una segunda acepción sugiere que la imagen es un señuelo, una máscara que asemeja para ocultar y esconder algo con el pro-

---

19 Siguiendo esta idea, el semiólogo Zunzunegui sostiene que «la *imagen sintética* es el lugar donde un *concepto* se transforma en *percepto* de manera *inmediata e instantánea*» (S. Zunzunegui, *Pensar la imagen,* Madrid, Cátedra, 1995, p. 241).

20 P. Quéau, op. cit., p. 130.

pósito de engañar y entretener. Así, una imagen aparenta ser algo distinto y simula ser lo que no es. Estos dos sentidos de la imagen se encuentran relacionados interfiriéndose mutuamente: en primer término, remiten a un *incremento de nuestra inteligibilidad* a través de una imagen de síntesis que permite la percepción sensible de un concepto estético-formal que buscamos comprender; y, por otro lado, en sentido inverso, a un *aumento en nuestra percepción sensible e interactiva* mediante una idea inteligible que logra acceder a una experiencia visual. Las expresiones artísticas realizadas a través de las imágenes de síntesis nos muestran una doble relación genética entre los *modelos legibles* y las *imágenes visibles,* entre las formas inteligibles y las representaciones sensibles, entre las representaciones simbólicas y las representaciones iconográficas; por lo que se incrementan y amplían, aumentan y enriquecen nuestra sensibilidad y comprensión intelectual.

El entorno inmersivo y la obra de arte virtual

Artistas, filósofos e historiadores han caracterizado desde varios enfoques teóricos a la cultura occidental por la creación de técnicas de representación visual y la producción de efectos sonoros realistas, considerándola como la *civilización de las imágenes y los significantes audiovisuales.*[21] Durante el siglo veinte, el incremento de estas imágenes y representaciones realistas, a través de aquellas manifestaciones artísticas vinculadas con técnicas de la imagen, como la fotografía, la cinematografía y la televisión, han encontrado en las tecnologías electrónicas de «simulación virtual» su última, más compleja y reciente expresión estética.

¿Cuáles son los rasgos generales de las tecnologías de simulación virtual? ¿Se trata del último *interface* entre el hombre y las máquinas, entre las acciones, las representaciones visuales y nuestra percepción sensible? La producción computerizada de imágenes digitales puede enriquecer nuestra experiencia y sensibilidad. O, por el contrario, las expresiones artísticas virtuales pueden contribuir a una irreversible desmaterialización en nuestra relación con el mundo de nuestras experiencias. ¿Es la experiencia con

21 S. Zunzunegui, op. cit., p. 23.

efectos virtuales un impulso que puede enriquecer o empobrecer nuestra relación cognoscitiva y operativa con el mundo? Conocida técnicamente bajo distintos nombres, la tecnología de la «realidad artificial o virtual» *(artificial reality),* los «entornos virtuales o sintéticos» *(synthetic environments)* y con otras designaciones menos utilizadas, nosotros hemos preferimos emplear el concepto de «entornos de simulación virtual». Una caracterización del funcionamiento general de esta modalidad electrónica de simulación nos permite comprender algunos de sus efectos e implicaciones estéticas.[22]

Un entorno de simulación virtual consiste en la convergencia entre un *complejo sistema técnico* y un *lenguaje informático para modelar imágenes tridimensionales.* Ambos producen condiciones y respuestas semejantes a las reales. Se trata de la invención de un nuevo entorno, un espacio simulado y artificial, creador de una *ilusión perceptiva y audiovisual con efectos de realidad a través de medios digitales.*[23] Entre las principales condiciones que nos permiten reconocer un simulador de espacios y entornos artificiales se encuentran la «inmersión en la imagen», el «tiempo real» y la «interactividad virtual».[24]

---

22 Las primeras experiencias con simuladores se remontan a 1960, cuando el director de cine Morton Heilig desarrolló una sala de teatro individual, el «sensorama simulator» y un «casco visualizador» que inspiró a Ivan Suterlan en 1966 para investigar sobre la convergencia entre la informática y la óptica, la psicología cognitiva y la ingeniería biomecánica, en la realización de entrenamientos por medio de simuladores de vuelo. El concepto de «realidad virtual» (RV) fue acuñado por el músico multimedia y creador del «guante sensor» Jarón Lanier en 1986. Una caracterización histórica, técnica sobre el futuro de los simuladores virtuales se encuentra en G. Burdea y P. Coiffet, *Tecnologías de la realidad virtual,* Barcelona, Paidós, 1996; y sobre las últimas versiones del lenguaje de modelado de imágenes tridimensionales, VRML *(Virtual Reality Modelling Lenguage),* véase www.vrml.org.

23 La simulación por medios electrónicos es posible mediante sensores y aparatos, incluyen videocascos y guantes, unen las percepciones y movimientos del usuario con los efectos audivisuales. El trabajo futuro en la realidad virtual está dirigido a aumentar la impresión fotográfica de la realidad y, mediante simulación 3D, transmitir a espacios virtuales situados a distancia.

24 La hipótesis de la existencia de un *tercer entorno infovirtual* ha sido brillantemente elaborada por el filósofo Javier Echeverría en *Los señores del aire: Telepolis y el tercer entorno,* Destino, Barcelona, 1999; correlativa a ella se encuentran las reflexiones sobre una *tercera fase audiovisual* de la cultura, derivada de la consolidación de los medios electrónicos, presente en la obra del lingüista Raffaele Simone, *La tercera fase. Formas de saber que estamos perdiendo,* Madrid, Taurus, 2001.

En primer lugar, se encuentra la *inmersión en la imagen:* remite a las modalidades de percepción que permiten los distintos niveles en la experiencia inclusiva de nuestros sentidos, en relación a la posición que adopta nuestro cuerpo. Un espectador visualiza, observa y se sumerge en un aparente interior, un espacio tridimensional generado por un sistema electrónico, auxiliado por un casco visualizador y pantallas de cristal líquido, cuyo efecto estereoscópico se deriva de la visión binocular y de la correspondiente disparidad retiniana. Ante él, se desvanece la determinación visual de las representaciones, atendiendo a su marco y su encuadre (herencias del perspectivismo renacentista). El perspectivismo, considerado el más eficaz medio delimitador entre la representación y su entorno, desaparece, se anula aquella distinción y distancia externa entre sujeto y objeto, entre el observador y lo observado. A partir de ahora se rompe con este marco de la representación, y el sujeto se confunde con los objetos a través del efecto de inmersión ficticia e ilusoria de un entorno simulado.[25]

En segundo lugar, se encuentra el *tiempo real:* trata del proceso de correspondencia simultánea que existe entre las respuestas a nuestros movimientos corporales y el instante de actualización o presencia de las imágenes audiovisuales. Esto es, remite al momento cuando un ordenador electrónico se encarga de calcular información sonora y visual, con la suficiente rapidez como para que las intervenciones de un operador se produzcan al mismo tiempo y se logren realizar las modificaciones implicadas en las distintas acciones. El «tiempo real o simultáneo» permite la comunicación con un entorno artificial, se realiza al instante que se dialoga, actúa y experimenta con un conjunto de significantes que envuelven y nos suspenden en el tiempo de nuestro presente.

Y, finalmente, se encuentra la *interactividad virtual:* consiste en el diálogo en doble dirección, y la comunicación corporal ininterrumpidas, entre el actor y las aplicaciones de un programa. Un tipo de relación activa y mutua de un actor (individuo o computador) con otro agente (computador o sujeto) permite a través de recursos tecnológicos modificar los procesos de comportamiento y el desarrollo entre el programa y el usuario. Se trata de un intercambio virtual entre el computador y el sujeto,

25 Cf. R. Arnheim, *Arte y percepción visual,* Madrid, Alianza, 1994, p. 325; R. Gubern, *El eros electrónico,* Madrid, Taurus, 2000, p. 202; y A. Malvido, op. cit., p. 163.

entre la aplicación y la subjetividad en acción; de una anónima interacción entre lo actual y las aplicaciones operadas por nuestra interpretación, lo que nos abre a una nueva perspectiva sobre el potencial creativo de lo electrónico digital.

La inmersión en la imagen de síntesis, el tiempo simultáneo y la interactividad virtual hacen posibles un conjunto de efectos visuales, sonoros y táctiles que nos permiten *sumergirnos en una simulación perceptiva y envolvente sin soporte material u objetividad alguna;* engañando a los sentidos, la percepción y los modos de interacción del cuerpo y la inteligencia humana. Aquellas manifestaciones artísticas que recurren a estos entornos de efectos audiovisuales, donde se encuentra inmerso el espectador, son consideradas como *arte desmaterializado o virtual,* donde un observador realiza funciones simultáneas de espectador, operador y actor, interactuando con la obra artística mediante medios tecnológicos audiovisuales, recurriendo a un ambiente tridimensional generado por un computador. Este entorno artificial nos permite recrear espacios físicos, deambular por lugares imposibles, sitios inverosímiles y extraños fenómenos de apariencia hiperrealista. Así, las expresiones artísticas virtuales rompen con el esquema clásico de la contemplación artística: la distancia entre la obra y el espectador es superada por la experiencia de la inmersión, la pasividad del asistente es rebasada por la interactividad. El arte inmersivo es provocador y desafiante, nos invita a abordarlo e interpretarlo, nos envuelve e incita, nos conmueve y compromete.

Un entorno artístico inmersivo posee transformaciones múltiples que hacen difícil su recorrido e imposible su conocimiento total. No podemos atravesarlo en su magnitud laberíntica ni llegar a saberlo todo sobre él. Sólo podemos ponernos en camino de recorrerlo, pensarlo e interactuar, meditar y transformar sus contenidos e imágenes, disfrutar el mayor número de sus posibilidades abiertas. En su interior hay incluso cabida para «seres virtuales o avatares», individuos intermediarios entre lo real y lo posible, entre lo sensible y lo evanescente. Estos seres son «simulaciones subjetivas» que se integran al gran teatro interactivo, donde personajes inteligibles y sensibles aparecen y se ocultan, tangibles y a la vez imposibles: son los «intermediarios» que nos permiten acceder a los verdaderos seres. Esta *gran obra de teatro total* nos incorpora a su dinamismo para sumergirnos en una experiencia que nos incita a mezclarnos con ella: actuamos en ella y somos parte de la misma. Al sumergirnos en la obra de

arte total nos acercamos a nosotros mismos abriéndonos a su poder y su vivencia. Y descubrimos que su vida es nuestra y su expresión es la propia manifestación de la existencia: en este encuentro surge la *belleza* del arte inmersivo.[26]

Desertesejo es la obra del artista brasileño Gilberto Prado que nos permite ilustrar los rasgos inmersivos, interactivos y simultáneos ofrecidos por algunas de las artes virtuales.[27] Se trata de una de sus creaciones estéticas, realizada mediante imágenes de síntesis en un ambiente interactivo multiusuario hecho con Lenguaje para Modelado de Realidad Virtual (VRLM). En este entorno artístico audiovisual el espectador puede participar como un actor de cuanto allí sucede e interactuar hasta con cincuenta presencias virtuales o «avatares humanos y animales» que navegan simultáneamente en su interior a través de una conexión en Internet. La inmersión y el recorrido pueden realizarse en el interior de varios ambientes y paisajes, ya sea desde el punto de vista de una pantera que camina sigilosamente y salta sobre su presa, desde la perspectiva de una cobra que se desliza y arrastra amenazante o cubriendo una visión panorámica desde las alturas como un águila que sobrevuela y realiza giros en el aire. Esta obra virtual se inicia cuando el espectador se encuentra en una caverna de cuyo techo caen suavemente pequeñas rocas, cada una de ellas nos transporta a un ambiente distinto bajo la forma imprevisible de un felino, una serpiente o un pájaro depredador. Se pueden explorar tres entornos oníricos y fantásticos: *oro, viridis y plumas.* El primero corresponde a la zona del silencio desértico donde se experimentan la soledad, el ensimismamiento y la autorreflexión; el segundo es el espacio celeste de la ingravidez, donde el viajero comienza a indagar, interpretar y reconocer los signos que le anuncian la presencia de otros viajeros sin establecer aún contacto con ellos; y el último es el ambiente de los sueños y los espejismos, los deseos y los simulacros, la zona de contacto entre los distintos actores a través de un *chat* de tercera dimensión. Cada uno de los paisajes forma un ambiente inmersivo compuesto de ficciones, ensueños y recuerdos, rutas y personajes que se encuentran y entrecruzan incesantemente, se desplazan y

26 Sobre el teatro virtual y los «avatares», cf. J. Echeverría, *Un mundo virtual,* p. 105.
27 Este entorno artístico virtual puede visitarse en www.itaucultural.org.br/desertesejo/.

alternan, surgen y desaparecen: *Desertesejo* nos desafía a explorar diversos lugares de encuentro, rupturas temporales, zonas geográficas simuladas y espacios solitarios que continuamente se reinventan a sí mismos.

La belleza del arte interactivo proviene de lugares diversos, entre los que se encuentra nuestra propia vivencia y nuestra experiencia sensible. Toda expresión artística deviene bella cuando al experimentarla nos apropiamos de sus movimientos y su existencia. De esta reunión surge el verdadero encuentro con el universo íntimo de su valor y poder. Ya no intentamos apreciarla como un espectáculo separado de nuestra existencia; por el contrario, participamos de ella, nos involucramos en ella, nos mezclamos con su ser, nos sumergimos en la perfección de sus simulacros y encanto de sus apariencias.

Philippe Quéau ha retomado la teoría de la causalidad aristotélica para poder determinar las *cuatro causas* involucradas en la conformación de una obra de arte virtual, esto es, sus diversos aspectos: formal, material, creador y estético. El primer aspecto es la *causa formal:* constituye el modelo ideal que otorga «vida inteligible» a la expresión artística. El segundo aspecto es la *causa material,* formada por el conjunto de imágenes y efectos audiovisuales; conforman la «encarnación física» y el ser sensible del entorno estético. El tercer aspecto es la *causa inicial,* el impulso creador y voluntario, cuyos movimientos y gesto originario hacen posible la elaboración de la invención artística. Y el cuarto aspecto, el más valioso, es la *causa final,* esto es, la incesante búsqueda de toda expresión virtual por alcanzar la culminación original de una manifestación artística.[28]

La teoría de la causalidad aplicada a la obra de arte virtual nos muestra que no se trata de una mera abstracción ni de una ilusión, ni de algo imaginario o irreal. La obra de arte es una expresión operativa e interactiva, en la que resaltan al menos tres de sus aspectos: la *idea fundamental* como acto auténtico del pensamiento, su esencia o ser íntimo, suma de todas sus posibilidades; los *modelos,* esto es, la sucesión de las formalizaciones variables de la idea esencial, el conjunto de los objetos inteligibles; y *las imágenes en movimiento,* esto es, las representaciones sensibles, la materialidad concreta de su presencia. Esto significa que el arte virtual no

28 P. Quéau, op. cit., p. 152.

puede reducirse al lenguaje binario que lo hace posible, al conjunto de «modelos inteligibles» que garantizan su realización, ni a las ficciones inmersivas que constituyen su realidad interactiva: tal obra encierra su valor y actualidad en sus formas de interacción y expresión, en su *potencia y existencia, su poder y su vida*.

Son tres los momentos o *modos de acceso a una obra de arte virtual:* una competencia visual atenta y directa, una mirada semiótica y una racionalidad contemplativa. Estos modos logran aprehender la configuración y los «movimientos de las imágenes», la «vida de la obra» y su «esencia» de formas diversas y complementarias. Los tres remiten a las distintas modalidades de su apreciación: la *visible,* la *legible* y la *inteligible*. En la primera, nuestra percepción visual nos entrega un conjunto de imágenes y sensaciones, materializadas en sus movimientos. Mientras que en la segunda, un análisis heurístico y semiótico ofrece elementos significantes, enlazando los contenidos e indicios latentes a los modelos formalizados. Estos últimos encuentran un lugar intermedio entre las imágenes sensibles y la idea. Y, por último, la razón contemplativa accede a un espacio inteligible e intenta iluminar y dominar la idea fundamental con su luz. Tal idea envuelve la esencia o todos los posibles modelos sucesivos de la obra de arte, aun cuando se metamorfoseen y cambien.[29]

Una obra de arte virtual se encuentra en movimiento constante, sucediéndose a sí misma en cada instante, recomenzándose a cada momento, simulando movimientos e imágenes. Continuamente actuando sin alcanzar término alguno, incompleta e imperfecta se realiza plenamente: sin llegar a completarse se colma plenamente a cada instante. La obra virtual existe verdaderamente como una simulación operativa que nos permite profundizar y ampliar nuestras potencias, experimentar y regenerar nuestra existencia bajo el impulso de nuestras acciones e íntimos deseos, la agudización de los sentidos y el desafío a nuestra inteligencia: el arte virtual es actualización de lo posible e inédito, expresa la presencia escondida de aquellos contenidos ocultos que buscamos develar, nuestras potencias y secretos deseos, vértigos y virtudes.

29 Ib., p. 151.

La innovadora concepción de la cultura y las artes planteada por Pierre Lévy nos exige redefinir y valorar filosóficamente los actuales *procesos estéticos de virtualización* involucrados en la última e ineludible modalidad histórica de hominización planetaria, esto es, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación, las imágenes de síntesis y los entornos de simulación. *Hominización estética* que es el resultado de la convergencia de las inmemoriales creaciones que han logrado la autonomía y recreación de la existencia humana y la representación de sí misma: el lenguaje, las técnicas, las instituciones sociales y las manifestaciones artísticas.

Las recientes condiciones de la sociedad y las artes mediadas por recursos electrónicos digitales representan la continuación de un proceso cultural y estético de autocreación de la existencia, colectiva, interpersonal e individual, que está en vías de abrir e intensificar nuestra percepción sensible, actualizar potencias intelectuales desconocidas, extender nuestros enlaces intersubjetivos y cuestionar el sentido de nuestra vida, pensamiento y existencia. ¿Cuáles son los riesgos y los peligros? ¿Qué coste ha de pagarse cuando una cultura paulatinamente va incorporando incesantes procesos de representación virtual e interactiva? ¿Cuáles son los alcances y repercusiones de los nuevos procesos de representación, creatividad e invención, plasticidad y recreación de nosotros mismos? Ciertamente, con las nuevas técnicas artísticas realizadas con medios electrónicos se *problematizan o virtualizan* las representaciones y los actos de nuestra percepción, materializando los procesos de actuación y la sensibilidad humana, pero también es cierto que al acecho se encuentran los peligros de una fetichización excesiva y una banalización acrítica de las artes y la cultura.

Es por ello por lo que los actuales entornos virtuales artísticos no pueden estar exentos de una valoración filosófica y estética. La obra de arte virtual no es una falsa ilusión, algo imaginario e irreal. Su existencia práctica e inmaterial pertenece al ser del simulacro y el devenir. Al movimiento constante, donde se transforma a sí misma en cada instante, simulando movimientos e imágenes admirables e imprevisibles. Su existencia es verdadera, se trata de una simulación operativa que nos permite profundizar y ampliar nuestras experiencias, regenerar nuestras potencias bajo el impulso de nuestros íntimos sueños y deseos, la intensificación de los sentidos y el continuo desafío a nuestra inteligencia.

A aquellos que confunden el desarrollo de las tecnologías electrónicas audiovisuales con el irrefrenable impulso para alcanzar una mayor representación naturalista del cuerpo y realista del espacio, la conquista de un realismo audiovisual como manifestación del aparente progreso tecnológico y expresivo del arte, y la defensa de la representación perspectivista, en tanto poseedora en sí misma un valor artístico, tenemos que recordarles que *ninguna de las distintas variantes tecnológicas del realismo artístico constituyen la preocupación y el propósito superior de la expresión y la creación estética.*

ESTÉTICAS VIRTUALES DEL CUERPO FEMENINO

Jesús Adrián Escudero (Universidad Autónoma de Barcelona)

1. Cuerpo y perfomatividad

El activismo político de los años setenta, en el que confluyen desde los movimientos pacifistas y la defensa de los derechos humanos hasta la contracultura y los movimientos feministas, rompe con la percepción heroica de la historia del arte y reivindica la experiencia, la memoria y la creatividad de las mujeres.[1] A partir de ese momento se pone en tela de juicio la sistemática exclusión de las mujeres de las corrientes artísticas dominantes; es decir, se denuncia públicamente un tipo de historia del arte masculino que ensalza y glorifica la productividad y el genio artístico de los hombres, al mismo tiempo que reduce a las mujeres a una posesión, a un objeto de deleite estético. En el intento de romper con el discurso androcéntrico que domina amplios sectores de la historia del arte, se apuesta por una mirada múltiple de la realidad en la que tienen cabida colectivos regularmente silenciados (como los de las mujeres, los de los/las homosexuales, los de las minorías étnicas, los de las subculturas urbanas). Así, los *Gender Studies,* los *Lesbian Studies,* los *Feminist Studies* o los *Queer Studies* abordan temas conflictivos y tabuizados como el cuerpo, la sexua-

1 Cf., por ejemplo, N. Broude y M. Garrad (eds.) (1994), *The Power of Feminist Art,* Nueva York y Londres, Routledge; y W. Chadwick (1996), *Mujer, arte y sociedad,* Barcelona, Destino.

lidad o la racialidad y, a la sombra de las teorías posestructuralistas de Barthes, Baudrillard, Derrida, Foucault o Lacan, apuestan por estrategias genealógicas, impulsan la deconstrucción de identidades prefijadas y facilitan la fragmentación de la realidad social. Manifestaciones artísticas como las de Annette Messager, Barbara Kruger, Cindy Sherman, Guerrilla Girls, Judy Chicago, Mary Kelly, Nancy Spero o Sherrie Levine practican una constante hermenéutica de la sospecha, rebasando los límites socialmente establecidos sobre el sexo y el género, invalidando el imperativo heterosexual de la sociedad patriarcal y cuestionando abiertamente los simulacros mediáticos, las estrategias publicitarias o el discurso falocéntrico.[2] La biología tan sólo proporciona una superficie básica para la inscripción social; el cuerpo no es una hoja en blanco, sino una superficie salpicada de discursos de corte masculino que hay que desmontar, transformar o, incluso, subvertir.

En este contexto, resulta indispensable remitir a los trabajos de Judith Butler en los que la autora apuesta por una inversión de las prácticas discursivas, sacudiendo las estructuras de inteligibilidad que limitan, cuando no determinan, la formación de la identidad femenina.[3] Frente a los procesos de normalización que emanan del poder masculino, se ensalza la capacidad crítica del sujeto. El sujeto, tanto masculino como femenino, no es una cosa, no es una substancia fija e inmutable; más bien, se despliega, se realiza a través de un constante proceso de resignificación. En otras palabras, el género es performativo, se configura a través de diferentes actos de habla, lo que significa que el género es un hacer que no remite a un sujeto anterior y garante de la acción. Tanto género como sexo carecen de un valor ontológico, pues ambos son fenómenos socioculturales. Sin embar-

---

2 Cf. C. Owens (1985), «El discurso de los otros: las feministas y el posmodernismo», en H. Foster, et ál., *La posmodernidad,* Barcelona, Kairós, pp. 93-124; J. Adrián (2001), «La mirada del otro: una perspectiva estética», *Enrahonar,* 32/33, pp. 245-254. Para una buena selección de textos básicos de crítica de arte, véase B. Wallis (ed.) (1984), *Art After Modernism: Rethinking Representation,* Londres y Nueva York, Routledge; y para un recorrido visual y bien documentado sobre diferentes artistas mujeres, véase A. M. Guasch (2000), *El arte último del siglo XX. Del posnominalismo a lo multicultural,* Madrid, Alianza Editorial, y H. Reckitt (ed.) (2001), *Art and Feminism,* Nueva York, Phaidon.

3 Para más información, véase J. Butler (1990), *Gender Trouble. Feminism and the Subversion of Identity,* Londres y Nueva York, Routledge, esp. pp. 1-34, y J. Butler (1993), *Bodies That Matter. On the Discursive Limits of «Sex»,* Londres y Nueva York, Routledge, pp. 1-16, 27-55 y 223-230.

go, tampoco debe caerse en posiciones constructivistas extremas. La acción del sujeto manifiesta una estructura ambivalente que va más allá de la clásica disputa entre voluntarismo y determinismo.

El sujeto está entretejido de un poder que, desde la perspectiva de Foucault, imbrica sutilmente tanto placer y libertad como represión y disciplinización. Su fuerza radica en su posibilidad de ruptura con el contexto previo, esto es, en su fuerza performativa: «la performatividad como una acción renovable sin un origen claro o final claro sugiere que el habla no está limitada ni por un hablante específico ni por un contexto originario. Esta habla no sólo es definida por un contexto social, sino que también está marcada por su potencialidad y capacidad para romper con ese contexto».[4] Existe un espacio de indeterminación que permite incorporar prácticas correctivas a la luz de las experiencias acumuladas. Dicho de otro modo, el lenguaje no constituye completamente al cuerpo, existe un elemento que escapa a la determinación normativa y discursiva. La acción del sujeto, por tanto, no es predecible de una forma mecánica, no queda enteramente capturada por el lenguaje. La existencia de ese espacio de indeterminación permite la acción subversiva y abre la posibilidad de la resignificación de términos degradados como «género», «sexo», «cuerpo», «mujer», «negro» u «homosexual».[5] Es más, la posibilidad siempre nueva de resignificar se reposa en la historicidad de los mismos términos. La performatividad implica, a nivel filosófico, que el discurso se va gestando históricamente.

Como señala Butler, el cuerpo rebasa los límites del discurso, no es un simple efecto lingüístico que pueda ser reducido a una matriz de significantes; antes bien, el cuerpo es algo productivo, dinámico, actuante; es una realidad que encierra un principio de movimiento y de transformación; en definitiva, el cuerpo es performativo, capaz de implantar cierto

---

4 J. Butler (1997), *Excitable Speeech. A Politics of the Performative,* Londres y Nueva York, Routledge, p. 40. Donna Haraway da aquí un salto todavía más provocativo a la hora de subvertir el significado de estas nociones con la ayuda de la imagen del *cyborg.* El *cyborg* nos invita a problematizar la estabilidad de las definiciones, cuestiona los límites entre el cuerpo humano y la máquina al introducir el concepto de lo poshumano. Para más información, véase D. Haraway (1995), *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinvención de la naturaleza,* Madrid, Cátedra, pp. 19 y ss. y 253 y ss.

5 Cf. J. Butler (1997), *Excitable Speech. A Politics of the Performative,* op. cit., pp. 135-148 y 154-159.

grado de inteligibilidad y racionalidad. Hay que superar, pues, la idea aristotélica que piensa la materia en términos de pasividad e indeterminación. El cuerpo, sin negar que está parcialmente codificado por el poder normativo de toda sociedad, también está en condiciones de provocar en el individuo ciertas disposiciones, de formar parcelas de su carácter que escapan al estricto control de las categorías socioculturales. Por consiguiente, la relación entre lenguaje y cuerpo es la de un quiasmo: el cuerpo y el lenguaje se entrecruzan constantemente, pero no siempre coinciden. La posibilidad de este espacio de no coincidencia, de este exceso, de este terreno de inestabilidad, argumenta Butler, es lo que abre el campo de la acción subversiva, ayuda a una rearticulación de los significados y permite poner en marcha una serie de prácticas correctivas.

2. Judy Chicago y su visión esencialista del cuerpo femenino

En el marco de los movimientos feministas de los años setenta, la liberación consiste en hacer consciente a cada mujer de lo que comparte con las demás mujeres. ¿Y cuál es el elemento prototípicamente femenino? ¿En qué se distinguen esencialmente las mujeres de los hombres? La respuesta es tajante: en el cuerpo, en el sexo. Se trata de indagar en la experiencia primordial del cuerpo femenino. En este sentido, Judy Chicago rescata la experiencia personal de la mujer en un intento de reapropiarse crítica y positivamente la sensibilidad femenina. Sólo reconstruyendo su identidad en virtud de su especificidad biológica y cultural pueden convertirse las mujeres en ellas mismas. De nuevo, ¿cuál es el símbolo de identidad femenina por antonomasia *versus* la iconografía fálica? En su conocida instalación *Dinner Party* (1979), se propone el sexo femenino, la concavidad del útero, la vulva.[6] Pero nos hallamos ante un sexo femenino nuevo y trans-

---

6 De ahí que Amelia Jones sugiera el término *cunt-art* o arte coño. Véase A. Jones (1996), «The "Sexual Politics" of The Dinner Party. A Critical Context», en *Sexual Politics. Judy Chicago's Dinner Party in Feminist Art History,* Berkeley, University of Chicago Press, pp. 82-125; también A. Guasch (2000), *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural,* Madrid, Alianza Editorial, pp. 530-535. Para calibrar el interés que en su momenmto despertó esta exposición, sólo hace falta recordar —como hace Guasch— que del texto que la acompañaba, intitulado *The Dinner Party: A Symbol of Our Heritage,* se vendieron 20 000 ejemplares en las dos primeras semanas. Además, *Dinner Party* se ha exhibido en quince ocasiones en seis países y ha sido visitada por más de un millón de personas.

formado; un sexo activo que, al igual que las «máquinas deseantes» de Deleuze y Guattari, no se conforma con ser sujeto pasivo del deseo masculino; la experiencia del clítoris como el centro neurálgico del orgasmo se convierte en fuente de placer y en el núcleo central de la identidad femenina. El clítoris es el epicentro de la sensibilidad sexual, el equivalente femenino del miembro viril. Pasamos, pues, de las diferentes idealizaciones masculinas de la mujer a una reivindicación directa de su corporalidad, de su materialidad.

En consonancia con esta reivindicación feminista, Judy Chicago instaló en el *Museum of Modern Art* de San Francisco una gran mesa en forma de triángulo equilátero que, a su vez, reposa sobre un suelo compuesto de múltiples baldosas triangulares.[7] El triángulo, símbolo femenino por antonomasia, pretende reflejar el mundo armónico, equilibrado y proporcionado de las mujeres. En cada una de las novecientas noventa y nueve baldosas figura el nombre de algún personaje femenino. Y sobre el mantel que cubre la mesa, se disponen un total de treinta y nueve copas, cubiertos y platos de cerámica china que evocan las formas bulbosas de la vagina. En definitiva, manteles, cubiertos, hilos, cerámica, formas onduladas y colores pastel configuran un universo fuertemente sexuado. La instalación, como resulta obvio, tiene una enorme carga simbólica: por un lado, las similitudes con *La Última Cena* son evidentes (si bien se rompe explícitamente con el contexto bíblico y la imagen masculina de la historia) y, por otro lado, pretende honrar la memoria de todas aquellas mujeres sistemáticamente olvidadas y constantemente silenciadas a largo de la historia occidental. Las protagonistas indiscutibles son las mujeres, reales o imaginarias, de todos los lugares y de todos los tiempos, que al unísono alzan sus voces contra el monopolio del poder masculino; mujeres que buscan sus raíces históricas, mujeres que bucean en sus deseos, mujeres que anhelan transmitir sus experiencias, mujeres que necesitan recuperar su cuerpo, mujeres que ya no se conforman con una existencia en simulacro. A pesar de las críticas que ha recibido esta instalación por defender un feminismo excesivamente idílico e ingenuo, que no tiene en consideración que el sexo anatómico no deja de ser una construcción sociocultural, su propuesta de

7 Para un breve recorrido visual por la obra de Judy Chicago remitimos a la siguiente página en Internet: www.judychicago.com.

reconstruir la sociedad en torno a los valores femeninos todavía mantiene un innegable atractivo entre las mujeres y las feministas de corte más espiritual y ecológico.

3. Cindy Sherman y la fragmentación del cuerpo

El postulado básico del feminismo de la diferencia invocado a lo largo de los años ochenta expresa que la diferencia sexual es la única diferencia irreductible. Una diferencia que no remite tanto a la antítesis de mujeres y hombres como al hecho de que la diferencia, la alteridad, es un espacio genuinamente femenino. En el marco del posestructuralismo, el feminismo ya no opera con los esquemas dicotómicos de masculino/femenino, hombre/mujer, público/privado o dominador/dominado, sino que se concentra en la tarea de desmontar los roles estereotipados de masculinidad y feminidad.[8] La diferencia biológica resulta a todas luces insuficiente, ya que no aborda la compleja cuestión de los procesos de construcción y legitimación del poder masculino. El arte feminista, al rebufo de la teoría del poder de Foucault, de la teoría psicoanalítica de Lacan y de las aportaciones de Butler, ha ido desplazando la reivindicación sexual por la reflexión sobre el género. Dentro de esta óptica, las categorías de «naturaleza», «cuerpo» o «sexo» se vuelven problemáticas, ya que remiten a experiencias que nunca son inmediatamente accesibles. Al igual que la raza, el sexo es una formación imaginaria que produce realidad, que instaura un determinado significado cultural.

El problema estriba en la utilización acrítica de categorías, sin someterlas a una revisión genealógica que ponga al descubierto su procedencia histórico-cultural. La noción de sexo, como comenta Foucault, agrupa en «una unidad artificial elementos anatómicos, funciones biológicas, conductas, sensaciones, placeres, y permitió el funcionamiento como princi-

8 Para una visión de las mujeres artistas que desde finales de los setenta y principios de los ochenta se muestran críticas con los postulados del feminismo esencialista, al mismo tiempo que apuestan por la estrategia de la subversión de las identidades socialmente preestablecidas y normativamente fijadas en el imaginario colectivo, véase C. Owens (1985), op. cit., pp. 93-124.

pio causal de esa misma unidad ficticia».[9] Y ¿qué es el sexo? ¿Es natural, anatómico, cromosómico u hormonal? Preguntas de esta índole invitan a Judith Butler a afirmar que tanto el género como el sexo carecen de un significado unívoco en tanto que ambos son fenómenos culturales, al igual que la raza, la clase social, la edad o la religión. El sexo, por lo tanto, está desprovisto de cualquier valor ontológico y prediscursivo. No hay identidad más allá de las expresiones de género. Esa identidad se construye, como se ha advertido anteriormente, performativamente; esto significa que cada uno se va construyendo en el marco de las relaciones discontinuas y contingentes que mantiene con los/las otros/as, con los objetos que manipula cotidianamente y consigo mismo.

A finales de los años setenta y principios de los ochenta, la escena artística busca superar la austeridad del minimalismo, critica abiertamente el concepto de representación, de genio y de obra de arte, al mismo tiempo que potencia el diálogo con el mundo de los medios de comunicación. Artistas mujeres como Cindy Sherman, Robert Longo, Barbara Kruger, Jenny Holzer o Sherrie Levine ya no trabajan con imágenes originales de la realidad o fruto de la imaginación, sino con imágenes apropiadas directamente de fotografías publicitarias, de temas televisivos o cinematográficos o de la misma historia del arte. Por consiguiente, no se trata tanto de un proceso de representación como de un mecanismo de presentación. De ahí la importancia que cobran los nuevos soportes artísticos como el filme, la fotografía, el vídeo, la *performance* o los anuncios publicitarios. El arte de transvanguardia abandera un estilo ecléctico, decorativo, lúdico y heterogéneo que está determinado por la lógica del vacío, de la moda y de la mercadotecnia. En este contexto, el cuerpo femenino se virtualiza a través de la publicidad, se evapora ante el ritmo fugaz de las modas, se digitaliza por medio del ordenador, se fragmenta con ayuda de la fotografía o se desublima en una *perfomance.* Siguiendo el patrón de los *ready-mades* de Duchamp o las litografías de Warhol, encontramos una serie de propuestas artísticas realizadas por mujeres que se alzan contra el

9 M. Foucault (1992), *Historia de la sexualidad. 1. La voluntad de saber,* Madrid, Siglo XXI, p. 187; en la misma línea de argumentación, T. Laqueur (1990), *La construcción del sexo. Cuerpo y género desde los griegos hasta Freud,* Madrid, Cátedra, pp. 266 y ss.

mito moderno de la originalidad y de la inspiración aurática. Estas mujeres artistas ensalzan el valor anónimo de toda imagen y abrazan como modelo de realidad la simulación, la ficción, la apariencia o la irrealidad.

En el terreno artístico nos encontramos con un conjunto de obras que se mueven en esta constelación teórica de la performatividad, como —por ejemplo— el seguimiento aleatorio de los comportamientos rutinarios que lleva a cabo Sophie Calle en *Suite veneciana* (1980), que recoge las fotos realizadas durante trece días a un individuo anónimo que la artista se encontró por casualidad en París, o en *El detective* (1981), que narra algunos de los episodios de la vida de la propia artista a partir de las notas aleatorias que durante una semana recogió un detective contratado por su madre. Nos encontramos ante un simple hacer, ante una acción puramente contingente que no presupone ningún yo interior y guardián de la identidad. Cada uno se va construyendo en un marco de relaciones cambiantes y discontinuas. Con una mayor carga de denuncia política, en la que se incide en las relaciones existentes entre sexualidad y poder, en la candente cuestión de la identidad femenina y masculina, podemos citar la obra de Annette Messager *Mis deseos* (1990), un conjunto de fragmentos corporales aislados (bocas, labios, dientes, senos, orejas o vulvas) que pende cada uno de ellos de un hilo, formando un conjunto de imágenes parcialmente superpuestas que se condensan alrededor de un círculo fragmentado como un cuadro cubista. Unos fragmentos que aluden al proceso de diseminación que padecen unas mujeres sometidas a las obligaciones domésticas, a las tareas familiares, a los deseos intelectuales, a las responsabilidades laborales o al cuidado personal.

Nos hallamos con frecuencia ante un cuerpo que oscila entre lo natural y lo antropomórfico, lo orgánico y lo artificial, lo poshumano y lo simbólico. Todo un proceso de fragmentación del cuerpo que refleja la distorsión física, psicológica y simbólica del individuo, que hace hincapié en la honda insatisfacción que produce el modelo establecido de cultura frente a cuestiones tan urgentes como el sexismo, la homofobia, el sida, la prostitución, la brutalidad social o los derechos de reproducción. El cuerpo es quebrantado, humillado, profanado como en las series fotográficas de Cindy Sherman tituladas *Imágenes repugnantes* (1986-1990). La artista nos presenta imágenes de residuos, restos, vestigios de temas que la sociedad elude (como vómitos de anoréxicas, sangre menstrual, jeringuillas o preservativos usados). Una galería de instantáneas que desubliman el cuer-

po, que levantan el velo cultural que cubre el cuerpo de la mujer, que plasman un cuerpo como el de Georges Bataille, ausente de belleza, orden y sentido. El cuerpo se convierte en algo que ya no posee el aura de lo bello y lo sublime, sino que se transforma en su contrario, es decir, en lo obsceno, en lo impúdico, en lo degradante, en lo abyecto. Lo abyecto provoca un estado de crisis y de repugnancia que perturba la identidad personal, que pone a prueba los límites de resistencia y tolerancia del orden social.[10] Sherman apuesta sin retóricas políticamente correctas por la capacidad de impacto de unas imágenes que reflejan las patologías de una sociedad del consumo incrustada en un paisaje de desconfianza y deshumanización.

Por lo demás este tipo de manifestaciones artísticas que exploran, pulsan y diagnostican la salud de la sociedad actual se inspiran, en gran medida, en los valores que propugna Benjamin en «El autor como productor»: establecimiento de un nuevo marco de relaciones entre el arte y la política, invitando al artista de vanguardia a asumir una actitud de inconformismo social y de innovación estética.[11] La saturación de estereotipos y la subsiguiente banalización de las obras hace que la acción o el gesto sean más interesantes que el resultado o el contenido. En este sentido, la obra es abierta, plural, exige del observador un posicionamiento, le invita a un distanciamiento brechtiano, provoca un desplazamiento imaginario o real por el que la obra es recompuesta en función de las referencias y asociaciones propias del observador. A partir de ahí es posible la transgresión, la subversión o la crítica, como muestran los movimientos *queer.*

4. La fuerza subversiva de lo *queer*

La subversión es posible. ¿Cómo? A través de la resistencia y de la resignificación, del juego y de la fantasía, tal como muestra la proliferación de expresiones artísticas ligadas al travestismo, al transformismo, al lesbianismo o al *drag* en su empeño de invalidar el imperativo heterosexual que gobierna la sociedad contemporánea desde la noche de los

10 Cf. J. Kristeva (1980), *Pouvoirs de l'horreur. Essay sur l'abjection,* París, Seuil.

11 Cf. W. Benjamin (1980), «Der Autor als Produzent», *Gesammelte Schriften* (vol. II. 2), Suhrkamp, Fráncfort del Meno, pp. 685-686 y 695-699.

patriarcas.[12] Todo un conjunto de prácticas asociadas al término *queer.* Pero ¿qué significa realmente el término *queer*? Su origen es incierto, además de contener una multitud de acepciones: en su acepción más peyorativa se emplea como sinónimo de 'homosexual, marica'; pero también significa 'extraño, raro, peculiar, excéntrico'; usado como verbo significa 'burlarse, ridiculizar', así como 'desconcertar, engañar o hacer trampas'.

El término *queer* emerge como una categoría de protesta que cuestiona sin ambages las asimétricas relaciones de poder establecidas a partir de un orden social heterosexual.[13] Los estudios *queer* llevan a la deconstrucción del concepto de identidad, lo cual implica reconocer la existencia del otro en sus formas múltiples. La identidad ya no obedece a rígidos criterios esencialistas, sino que se articula cultural, económica, racial y sexualmente en torno a vectores de poder. Según Simon Watney, «la gran ventaja del término *queer* reside hoy en día en la neutralidad que manifiesta respecto de los sexos y de las razas. [...] Por otro lado, *queer* afirma una identidad que celebra las diferencias dentro de una diversidad social y sexual más amplia. El aspecto negativo de lo *queer* es su tendencia a fantasear tales diferencias; el positivo, su capacidad para articular las complejas y cambiantes alineaciones de clase, género, raza y sexualidad en la vida de los individuos que con frecuencia afrontan múltiples opresiones. Lo *queer* es claramente una identidad que ha surgido en respuesta a una urgencia».[14]

---

12 La heterosexualidad se ensalza tradicionalmente por garantizar la continuidad de la especie humana; de ahí que desde el principio, la moral dominante implante la heterosexualidad como institución que regula la correcta orientación sexual de los miembros de una comunidad. Véase M. Foucault (1994), «Le vrai sexe», *Dits et écrits, IV,* Gallimard, París, pp. 115-123.

13 Se suele considerar que el movimiento de liberación gay estadounidense tuvo como punto de partida la Revuelta de Stonewall, en Nueva York, el 27 de junio de 1969. Desde ese bar gay se empezaron a reinvindicar espacios de libertad, así como a promulgar la protección y la visibilización de la realidad homosexual gay y lesbiana. Siguiendo una política más provocativa y agresiva, los miembros del colectivo *Queer Nation* se besaban abiertamente en bares heterosexuales e incluso llegaron a crear una patrulla, la *pink panther patrol,* con el fin de evitar agresiones.

14 S. Watney (1991), «On Outing», *Artforum,* p. 17 (citado de J. V. Aliaga (1997), «Entre fisuras y reconstrucciones: la problemática de los géneros sexuados en el arte contemporáneo. Algunas notas sobre lo *queer,* con permiso de Judith Butler», *Bajo vientre. Reflexiones sobre la sexualidad en el arte,* vol. 5, p. 101).

En este sentido, los trabajos de artistas como Sarah Lucas, Sophie Calle, Annette Messager o Cindy Sherman también tendrían cabida en los estudios *queer.* Trabajos que se mueven entre la objetualización del cuerpo del hombre, la domesticación de la masculinidad, la desmitificación del orgullo fálico del varón, el intercambio de roles sexuales, el transformismo de *drag-queens* (hombres *gays,* heterosexuales o bisexuales que se ponen ropas de mujer) y también, aunque en menor medida, de *drag-kings* (mujeres lesbianas, heterosexuales o bisexuales que se visten de hombre). Todo un ramillete de variopintas expresiones artísticas, de eminente contenido de protesta social, de denuncia contra los abusos y los privilegios de la mayoría heterosexual, de reivindicación de los derechos no sólo de las minorías sexuales, sino también de los grupos sociales marginados y de las minorías culturales y étnicas. En todos estos casos, el cuerpo se convierte en una plataforma de protesta, en un soporte material más de la práctica artística. Deja de ser un elemento pasivo para dar expresión a diversas experiencias ligadas al ejercicio físico, al dolor corporal, al placer sexual, a la cosmética o la cirugía plástica.

En resumen, nos hallamos ante un tipo de manifestaciones artísticas enmarcadas en una clara línea de protesta social *(artivism)* que desposeen a la obra de arte de los rasgos de aura, autoridad, genialidad y verdad que tradicionalmente acompañan al arte. Ahora el objeto artístico, como cualquier mercancía, debe tomar apariencia de fetiche, provocar conmoción social, generar sentimientos de choque e, incluso, transmitir una sensación autodestructiva. Lo que cuenta, como señalan Jameson y Baudrillard, no es el sujeto que desea, sino el objeto que seduce.[15] No hay realidad última ni existe fundamento ontológico detrás de la apariencia. El arte se convierte en un generador de mundos simulados y ficticios de la misma manera que el vídeo, la informática o la publicidad crean, a su modo, mundos artificiales e ilusorios. De ahí que hablemos de estéticas virtuales del cuerpo femenino.

---

15 Cf. J. Baudrillard (1993), *Cultura y simulacro,* Barcelona, Kairós; y F. Jameson (1998), *Teoría de la posmodernidad,* Madrid, Trotta.

This page intentionally left blank

EL OBJETO SIN SOMBRA O EL AGOTAMIENTO DE LA VISIBILIDAD

Francisco José Pérez Fernández (Universidad de Sevilla)

> Si el hombre no cerrara a veces soberanamente los ojos, terminaría por no ver ya lo que merece verse.
>
> René Char, *Papeles de Hipnos*

Leer «levantando la mirada», modalidad de la lectura analizada por Roland Barthes e Yves Bonnefoy, ya sea del texto, ya de la pantalla, se ha transformado en uno de los requerimientos más sobresalientes a la hora de salvaguardar la experiencia y la mirada humana, ora en la lectura, ora en la visión, como en este caso, de cualquier objeto virtual que desemboca en cascada a nuestro interfaz. Levantar la mirada, por tanto, se muestra, en cualquier caso, como un intento por rastrear el suplemento de sentido que cualquier sujeto pudiera encontrar en un texto o en un mundo virtual, seguir la travesía y la hemorragia de la lectura como descifradora de sentidos y mundos. Pero quizás lo más importante de tal perversión del lector (decimos perversión en la medida en que el lector huye o, al menos, se desentiende del texto) es el apartamiento de la mirada, el distanciamiento y el extrañamiento de todo lo que en la pantalla pudiera contarse, así como el ensimismamiento —no sólo en sentido orteguiano— al que conduce tal apartamiento, desconexión de lo que ocurre a nuestro alrededor, del mundo y de nosotros mismos. Así pues, si resaltamos tal movimiento de traslación es porque durante la segunda mitad del siglo XX se han producido diversidad de acontecimientos que han modificado no ya sólo nues-

tra visión del Mundo sino también nuestro contacto con el mismo, comenzando con la *sociedad del espectáculo,* al decir de Debord,[1] y conduciéndonos a la interacción que supone la Web Mundial, ambos situando al individuo en la lejanía, altura y felicidad del sereno Lucrecio.[2] El Mundo se ha desplegado en una infinidad de dobles que toman su lugar y a veces lo trastornan y otras lo enriquecen, y también se pervierte abriéndonos perspectivas ignotas hasta ese momento veladas e incluso no vistas ni atendidas. En estas páginas queremos adentrarnos en el ocultamiento —o quizás deberíamos decir hiper-iluminación— del mundo a través de sus dobles, aquellos que pretenden mostrarnos sus mil caras y, al mismo tiempo, ocultar su origen, nuestra *vida-que-experiencia-mundo,* a través de una saturación de la sensibilidad y de un desplazamiento del lugar y el espacio al margen de las estructuras del mundo de la vida en un proceso de simulación que

> no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni lo sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio —PRECESIÓN DE LOS SIMULACROS— y el que lo engendre.[3]

En ese sentido, si nos remitimos a la precesión de los modelos sobre la experiencia real, es de inevitable recurrencia atender al mito de la caver-

---

1 En este sentido, sostiene Debord que «no debe entenderse el espectáculo como el engaño de un mundo visual, producto de las técnicas de difusión masiva de imágenes. Se trata más bien de una *Weltanschauung* que se ha hecho efectiva, que se ha traducido en términos materiales. Es una visión objetivada» (J. Debord, *La sociedad del espectáculo,* Valencia, Pre-Textos, 1999, p. 38).

2 Atribuimos a Lucrecio tales categorías en la medida en que, al comenzar su libro segundo de *De Rerum Natura,* nos dice que «es dulce, cuando sobre el vasto mar los vientos resuelven las olas, contemplar desde la tierra el penoso trabajo de otro; no porque ver a uno sufrir nos dé placer y contento, sino porque es dulce considerar de qué males te eximes. Dulce es también presenciar los grandes certámenes bélicos en el campo ordenados, sin parte tuya en el peligro; pero nada hay más dulce que ocupar los excelsos templos serenos que la doctrina de los sabios erige en las cumbres seguras, desde donde puedas bajar la mirada hasta los hombres, y verlos extraviarse confusos y buscar errantes el camino de la vida, rivalizar en talento, contender en nobleza, esforzarse día y noche con empeñado trabajo, elevarse a la opulencia y adueñarse del poder» (T. Lucrecio Caro, *De la naturaleza,* Barcelona, Bosch, 1985, p. 159).

3 J. Baudrillard, *Cultura y simulacro,* Barcelona, Kairós, 1987, p. 9.

na, por otra parte muy utilizado en la literatura sobre la virtualidad, para trazar un modelo de interpretación que nos permita comprender el objeto virtual, denominado en estas páginas como objeto sin sombra, y poder situarlo en un contexto de comprensión que sitúe la imagen virtual como foco a partir del cual debe ser pensada la realidad en la medida en que la realidad virtual no sería nada sin tales objetos ya que son ellos los que en sus relaciones, conexiones, flujos de intensidades constituyen tal realidad; desde esta posición quedaría ésta como una plataforma definida por una longitud y una latitud desde las cuales se mostraría la situación de un objeto en una red de relaciones configurando una realidad que ya no sería origen ni finalidad de nada, sino tan sólo un conjunto de relaciones y movimientos constituyentes de un mapa, una cartografía, por utilizar una expresión de Baudrillard y Deleuze-Guattari. En sentido contrario, la imagen cavernosa platónica parece remitir a que todo conocimiento depende de una dialéctica establecida entre la luz y las sombras, puente este necesario para rememorar un conocimiento ya olvidado en la oscuridad de la corporalidad, aquello que sólo puede provocar sombra en la medida en que es extenso-material. La luz se establece como el camino a seguir hacia un conocimiento de las ideas supremas, modelos que deben dirigir nuestra ansia de conocer. No es otro el camino del prisionero: un camino de conocimiento y descubrimiento. Paradigma de la representación y de la dialéctica modelo-copia. La verdad está en otro sitio, al margen, exterior, donando sentido y verdad a la mutabilidad de lo sensible. Ver no es conocer, tan sólo estar en un camino posible de conocimiento. Ascender por los meandros de las sombras hasta contemplar el foco de luz que marca una dirección a seguir y un hilo conductor que hilvana el camino sombrío de un conocimiento iluminado desde el cual la semejanza de la copia establece un trayecto de similitud que sitúa la multiplicidad de copias en su lugar, en un espacio de luces y sombras que remiten, en última instancia, a un foco fontanal de luz y sentido, además de estructurar la realidad desde tal punto. Descubrir la identidad del modelo es penetrar en el sentido de la realidad.

No obstante, ¿qué ocurriría si el objeto desprendiera su propia luz, no ya una luz doblada como ocurre en las proyecciones cinematográficas, donde la imagen no es más que reflejo de una luz exterior, reflectante, sino una luz diferenciada e interiorizada, como la que recibimos cuando vemos la televisión o cuando estamos delante de la pantalla de un orde-

nador, por decirlo de otro modo, cuando la luz no proyecta, sino que interioriza, invita a adentrarnos en el universo luminoso de la imagen? En este sentido, el objeto dado, envuelto en tal luz, es lo que denomina Deleuze «simulacro», que

> se construye sobre una disparidad, sobre una diferencia; interioriza una disimilitud. Es por lo que, incluso, no podemos definirlo en relación con el modelo que se impone a las copias, modelo de lo Mismo del que deriva la semejanza de las copias. Si el simulacro tiene aún un modelo, es un modelo diferente, un modelo de lo Otro, del que deriva una desemejanza interiorizada.[4]

Tal acontecimiento se produce, continuando con el título, cuando el objeto pierde su sombra, su reflejo, aquello que lo hace ser único y lo sitúa en el mundo y en interrelación con el circunmundo. Por sombra no nos referiremos exclusivamente a la interrupción de la luz que produce cualquier objeto material al interponerse en la luz, sino a la abolición de la posibilidad de doblarse de cualquier objeto. O, lo que es lo mismo, a la proliferación desmesurada del objeto, es decir, cuando el simulacro, la imagen, contiene más que aquello que refleja y en tal acumulación de información se desconecta del Mundo atendiendo tan sólo a sí mismo, objeto cerrado sobre sí mismo, sin salida, concluso y que, por decirlo alterando a Husserl, ya no tiene manera de darse porque se da desde sí mismo, se agota en su mostración, no hay fuera ni dentro, tan sólo superficie, esto es, el objeto es su propio lugar, no tiene circunmundo, sino que él mismo es *el mundo*.

> Lo virtual —afirma Quéau— anuncia y escenifica la desaparición de la categoría de lugar. El lugar, condición *a priori* de la experiencia y de la percepción, constituye una especie de fundamento. Este fundamento del ser que siente y experimenta tiende a disolverse con la virtualización. La categoría de lugar se dispersa y se vuelve evanescente, fantasmagórica, plural, compartible, híbrida, ubicua. El lugar se hace nómada, borroso, líquido.[5]

---

4 G. Deleuze, *La lógica del sentido,* p. 259. Por otra parte, Deleuze dice que «el simulacro no es una copia degradada; oculta una potencia positiva que niega el *original, la copia, el modelo y la reproducción*» (ib., p. 263).

5 P. Quéau, «La presencia del espíritu», *Revista de Occidente,* n.º 206, Madrid, 1998, pp. 43-44.

Así pues, el objeto se transforma en su propio lugar. No tiene trascendencia en la medida en que la realidad es una realidad saturada, contiene toda la información posible y aún más. No hay posibilidad en la virtualidad del objeto en la medida en que el objeto es y recrea sus propias estrategias de seducción en la simulación de un mundo a la medida del que en sus configuraciones se adentra, quedando entrelazado entre las simulaciones de realidad, en su exceso, en aquello que no es pero quiere ser, una negatividad simulada de positividad luminosa donde se pierde también la luz en su exceso.[6] Así, «el objeto —afirma Baudrillard— es lo que ha desaparecido en el horizonte del sujeto, y desde el fondo de esta desaparición rodea al sujeto en su estrategia fatal»,[7] anulando todo aquello que permite experienciar un mundo ya que satura y obstruye tal experiencia. En este sentido, César Moreno, analizando el espacio massmediático de una página de periódico, afirma que

> librado por fin del *Dasein* en su perversa y resignada *Jemeinigkeit,* el Mundo sin idea —como orgiástico de la Página— minimaliza y desprestigia los *circunmundos* a escala aún humana, convirtiéndolos en insignificantes menudencias para románticos y nostálgicos de lo Pre-Global. Pero también se convierte ese mismo Mundo, entonces, casi imperceptiblemente, en Mundo-*Inmundo*.[8]

Tal saturación distancia y exime al hombre del mundo en la medida en que la Realidad saturada que se ofrece crea un lugar inexperienciable donde se agotan todas las posibilidades a través y desde un código desfundamentador que debilita y hace desaparecer el mundo. Así pues, la sombra de cualquier objeto experiencial desaparece en un algoritmo matemático que sustituye a la «corporalidad» y la unicidad de cualquier objeto de experiencia. Como afirma Quéau, «la obra virtual es a la vez

---

6 En este sentido, analizando el *trompe-l'œil,* Baudrillard afirma que «si hay, pues, un milagro del trompe-l'œil, nunca reside en la ejecución realista —las uvas de Zeuxis, tan verdaderas que los pájaros van a picotearlas—. Absurdo. Nunca puede haber milagro en el exceso de realidad, sino justo al revés, en la extinción repentina de la realidad y en el vértigo de precipitarse en ella. Esta desaparición del escenario de lo real es la que traduce la familiaridad *surreal* de los objetos» (J. Baudrillard, *De la seducción,* Madrid, Cátedra, 1989, p. 63).

7 J. Baudrillard, *Las estrategias fatales,* Barcelona, Anagrama, 1984, p. 124.

8 C. Moreno, «La hechura del mundo. Espacio massmediático y marginalidad de lo cotidiano», *Er, Revista de Filosofía,* n.º 15, año VIII, Sevilla, p. 89.

una y dual. Es "una" porque es reflexiva. Se reforma a sí misma por la vía de la recurrencia. Es dual porque presenta dos rostros, uno inteligible y otro sensiblez».[9] Sin bien tal dualidad se basa en una síntesis anuladora de la mirada humana en la medida en que desaparecen el espacio y el tiempo de la experiencia, transformándose ésta en una *experiencia-lectora* de símbolos matemáticos que modifican cualquier acontecimiento virtual. El espacio y el tiempo pueden ser construidos, diversificados y variados continuamente, no en base a ninguna variación imaginativa, que sería como acceder todavía a la fuente de la experiencia como lugar de una conciencia de mundo, sino deformando desde una relación continuada de símbolos representados en una imagen sin referencia ni señalización a nada, salvo a sí misma. Inmanencia absoluta de una superficie de efecto en una imagen poliangulada que contiene en sí misma todas las perspectivas posibles, de otro modo, un objeto carente de trascendencia en la medida en que asume en su *diferencia interiorizada* todas las posibilidades virtuales, metamorfoseándose continuamente desde su propia fuerza interior sin voluntad, pero con un movimiento continuo de variaciones simbólicas no experienciables.

> El lugar —afirma Quéau— se hace lenguaje, movimiento, tropo y metáfora. El «topos» se convierte en «tropos». El lugar no existe ya únicamente como «medio», se define también por su conectividad, la posibilidad de establecer «vínculos», no con otros lugares reales, sino con el lugar virtual de la Web mundial.[10]

Por tanto, se produce la asimilación cuasi-existencial del sujeto en la red simbólica del objeto virtual en la medida en que éste, el objeto, asume en sí todos los puntos de vista, quedando enmarañado el sujeto en las redes del propio simulacro que se transforma y deforma en la amalgama de líneas de movimiento, intensidades y flujos de energía que el propio objeto traza. Se podría decir que las condiciones de posibilidad de la experiencia posible se condensan todas en el propio objeto, eludiendo y desplazando al sujeto que experiencia de sí mismo en un proceso de extrañamiento no ya de la relación del Hombre-Mundo, sino también del Hombre-Expe-

9 P. Quéau, *Lo virtual. Virtudes y vértigos,* Barcelona, Paidós, 1995, p. 150.
10 P. Quéau, «La presencia del espíritu», p. 49.

riencia en la medida en que ésta se da en una *paciencia* basada en la *in-diferencia* que provoca el objeto.[11]

Por otra parte, no sólo crea su propio lugar, sino también su propio tiempo: *el tiempo real*. El objeto virtual vive en tiempo real desde la velocidad de su luz diferencial sin dejar rastro ni huellas, ni pasado ni porvenir, tan sólo absoluta *actualidad* que contiene en su presencia ensimismada todos los tiempos posibles, la dinámica automática del instante.[12] Restringida a sí misma, la imagen vive en la instantánea que genera la perpetuación de un momento, que quizás sea, como afirma Bataille,

> el instante *en el que la espera se resuelve en NADA*. En efecto, es el instante en el que somos lanzados fuera de la espera, de la espera, miseria habitual del hombre, de la espera que somete, que subordina el instante presente a algún resultado esperado. Justamente, en el milagro, somos remitidos de la espera del porvenir a la presencia del instante, del instante iluminado por

---

11 Se quisiera atender a una experiencia literaria en la que se pone de manifiesto la velocidad de los acontecimientos y la incidencia que sobre la vida cotidiana pudiera tener. En este sentido, Kundera narra que

> el hombre encorvado encima de su moto no puede concentrarse sino en el instante presente de su vuelo; se aferra a un fragmento de tiempo desgajado del pasado y del porvenir; ha sido arrancado a la continuidad del tiempo; está fuera del tiempo; dicho de otra manera, está en estado de éxtasis; en este estado, no sabe nada de su edad, nada de su mujer, nada de sus hijos, nada de sus preocupaciones y, por lo tanto, no tiene miedo porque la fuente del miedo está en el porvenir, y el que se libera del porvenir no tiene nada que temer.
>
> La velocidad es la forma de éxtasis que la revolución técnica ha brindado al hombre. Contrariamente al que va en moto, el que corre a pie está siempre presente en su cuerpo, permanentemente obligado a pensar en sus ampollas, en su jadeo; cuando corre siente su peso, su edad, consciente más que nunca de sí mismo y del tiempo de su vida. Todo cambia cuando el hombre delega la facultad de ser más veloz a un máquina: a partir de entonces, su propio cuerpo queda fuera de juego y se entrega a una velocidad que es incorporal, inmaterial, pura velocidad, velocidad en sí misma, velocidad éxtasis.
>
> Curiosa alianza: la fría impersonalidad de la técnica y el fuego del éxtasis (M. Kundera, *La lentitud,* Barcelona, Tusquets, 1995, p. 10).

12 En este sentido desde un punto de vista antropológico afirma Augé que «de la sobremodernidad se podría decir que es el anverso de una pieza de la cual la posmodernidad sólo nos presenta el reverso: el positivo de un negativo. Desde el punto de vista de la sobremodernidad, la dificultad de pensar el tiempo se debe a la superabundancia de acontecimientos del mundo contemporáneo, no al derrumbe de una idea de progreso hace largo tiempo deteriorada, por lo menos bajo las formas caricatuterescas que hacen particularmente fácil su denuncia» (M. Augé, *Los «no lugares». Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad,* Barcelona, Gedisa, 1993, pp. 36-37).

> una luz milagrosa, luz de la soberanía de la vida liberada de su servidumbre.[13]

Una luz liberada resuelta en nada, o lo que podríamos denominar con Baudrillard, *hiperrealidad:* «la simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen, ni realidad: lo hiperreal».[14] No hay correspondencia ni analogía, sólo precesión de lo abstracto sobre lo concreto, *precesión de los simulacros,* anacronía, figura involutiva del tiempo y del espacio. Luz de un agotamiento antes de caer, antes de resolverse en nada. Luz sin huella y que no deja sombra. Luz que agota la unicidad de lo real[15] en la proliferación desmesurada de cualquier acontecimiento. Lugar de luz sin lugar, objeto creador de un lugar sin trascendencia ni horizonte externo. Así pues, el objeto puede ser descrito como los *ready-made* duchampianos, objetos compuestos que tienen su fuerza en la diferencia interior que acumulan y que resulta de la indiferencia contradictoria de materiales heterogéneos involucrados sin dejar espacio a ningún intersticio, negación del lugar mundano de los materiales utilizados para su creación y positividad de un no-lugar que conduce al propio *ready-made,* sin salida de sí. Objeto sin misterio salvo en el *shock* que produce desde la asunción de todo lo que le rodea. Tal objeto se hace lugar en la medida en que no está en ninguno, sino que, por el contrario, él es su propio lugar. Así pues, ya no es el sujeto el que se conmociona, sino el

---

13 G. Bataille, *Lo que entiendo por soberanía,* Barcelona, Paidós, 1996, p. 73. Apoyando esta concepción del instante batailleano creo que debería entenderse la siguiente afirmación de Baudrillard: «hasta ahora hemos pensado una realidad inacabada, preocupada por lo negativo, hemos pensado lo que le faltaba a la realidad. Hoy se trata de pensar una realidad a la que no le falta nada, unos individuos a los que potencialmente no les falta nada, y que, por tanto, ya no pueden soñar con una construcción dialéctica. O mejor dicho: la dialéctica se ha realizado, pero podría decirse que de una forma irónica, no en la asunción de lo negativo como imaginaba el pensamiento crítico, sino en una positividad total, sin apelación» (J. Baudrillard, *El crimen perfecto,* Barcelona, Anagrama, 1996, pp. 92-93).

14 J. Baudrillard, *Cultura y simulacro,* Barcelona, Kairós, 1987, p. 9.

15 En este sentido, afirma Rosset destacando la realidad frente a la ilusión que «esta estructura fundamental de lo real, su unicidad, designa a la vez su valor y su finitud: cualquier cosa posee el privilegio de no ser más que una, lo cual aumenta infinitamente su valor, y el inconveniente de ser insustituible, lo cual disminuye infinitamente su valor» (C. Rosset, *Lo real y su doble. Ensayo sobre la ilusión,* Barcelona, Tusquets, 1993, p. 77).

objeto como estructura visible el que recoge en su interioridad todos los posibles puntos de vista y todos los posibles mundos, haciendo desaparecer la propia experiencia ya que también ésta se encuentra en el objeto, rechazando la mirada humana en la medida en que anula la multiplicidad de perspectivas de un ser situado en el mundo y en el tiempo. No hay mundo porque el mundo se da al mismo tiempo en la constitución múltiple del objeto y no hay tiempo porque éste se da en la actualidad de un «todo a la vez» en la medida en que el objeto es absolutamente leve, no tiene materialidad, ni resistencia, tan sólo luz propagada a través de sí mismo en un contacto de materiales reales que no tienen soporte. Ésta es la virtualidad del *ready-made,* su carencia de soporte que, por otra parte, es su victoria sobre el objeto artístico. Prisionero de la caverna estancado a mitad de camino, imantado por la cálida luz de un fuego que le despide desde sus propias contradicciones exteriores y por el frío calor que desprende una comunidad sin contacto sensible, tan sólo lingüístico, sin proximidad. En este sentido, puede decir Quéau que

> en los mundos virtuales el espacio deja de ser una forma *a priori*. Se convierte también en una *imagen,* que hay que formalizar, modelizar, del mismo modo que los seres y objetos que ha de contener. *Es la experiencia la que condiciona el espacio*. Las relaciones espaciales entre los objetos pueden recomponerse y redefinirse sin cesar, sin ningún límite, como, por ejemplo, la exigencia de una coherencia o de una no-contradicción. Los objetos ya no habitan sin más el espacio. Lo constituyen tanto como constituidos por él. El espacio deja de ser un substrato intangible. Se convierte en objeto de modelaje, en interacción constante con los otros objetos que ha de contener.[16]

Por tanto, todo se transforma en imagen a través y desde los mundos virtuales. Ahora bien, si los mundos virtuales son mundos sintéticos entre lo inteligible y lo sensible,[17] lo relevante es la síntesis, si bien tal síntesis se da al margen de la sensibilidad humana en la medida en que todo el proceso de constitución se da en el propio objeto, viéndose desplazado

---

16 P. Quéau, *Lo virtual,* p. 84.

17 «¿Cuál es la sustancia de obra virtual? El modelo y la imagen, lo inteligible y lo sensible, ambos constituyen a la esencia de la obra, a su idea fundamental. Pero los números son los que unen sustancialmente la representación inteligible (el modelo) y la representación sensible (las imágenes). Son ellos, pues, los que conforman la "sustancia" de la obra virtual» (Ib., p. 134).

el sujeto de su relación con el mismo. No hay relación corporal en cuanto es el mediador humano con el mundo.

> De forma que la relación —diríamos con Merleau-Ponty— entre las cosas y mi cuerpo es realmente singular: de mi cuerpo depende que a veces me quede en lo aparente, y de él depende también que otras veces vaya a las cosas mismas; él es quien suscita el murmullo de las apariencias y quien las acalla y me lanza en pleno mundo. Diríase que mi poder de penetrar en el mundo y el de retraerme y quedarme con los fantasmas son inseparables.[18]

Por tanto, nuestra primera relación y cuestionamiento con las cosas se da a través de la mirada; pero si ésta no depende ya de nuestra situación en el mundo, sino de la seducción del objeto que ya no está en ningún lugar, sino como creador de un lugar donde mi cuerpo no tiene espacio ni tiempo, cómo mirar. No hay posibilidad de mirar porque no hay cuerpo que mire sólo un bombardeo de imágenes que no conducen a ningún lugar, porque ellas reflejan su propio sitio. El lugar de la totalización. No hay intervalo, sino sólo razón en la imagen virtual en la medida en que, como afirma Quéau, «ver es razonar. Razonar es ver mejor».[19] Pero también podríamos decir que ver, continuando con la idea del principio, es retirarse de lo visto, tomar distancia y descansar la vista. O el sustento de la visibilidad se da en lo invisible o no es nada la visión.

---

18 M. Merleau-Ponty, *Lo visible y lo invisible,* pp. 24-25.
19 P. Quéau, *Lo virtual,* p. 137.

REFLEXIONES CARTESIANAS A PROPÓSITO DE *THE MATRIX*

Òscar Llorens i García (Universidad de Valencia)

1. El motivo

La realidad virtual es un concepto generado a raíz de la utilización de nuevas tecnologías de la información; no debe, pues, extrañarnos que el cine, fabulador en muchos aspectos de lo que el futuro tecnológico nos va a deparar, ofrezca obras de suficiente valor como para ser la excusa perfecta para la reflexión filosófica. Esto es lo que ocurre con el filme *The Matrix,* en el que su director nos introduce en un mundo en el que la realidad no es más que una ficción generada por un ordenador, de la cual únicamente algunas y algunos son conscientes. Desde esta situación, propongo una reflexión didáctica que recogerá instantes esenciales en la historia del pensamiento como el *mito de la caverna* de Platón, el *genio maligno* de Descartes o su más moderna reformulación de los cerebros en probetas. Ello nos conducirá a un análisis fenomenológico de la virtualidad que habrá de desembocar en la necesidad de una ontología mínima que *a*) distinga radicalmente ideas de hechos, *b*) conteste el realismo ingenuo y *c*) muestre los distintos ámbitos de lo real. Nada de esto es posible sin una *epojé* que nos sitúe frente a la cosa como algo dado a la conciencia, que fuera a la vez conciencia de ese algo. Explicitar, de una forma radical, si es posible una verdad dada a nuestra conciencia de forma apodíctica era el proyecto del viejo Descartes; nosotros lo intentaremos con el pretexto de una película de cine… de ahí el título.

2. La película

The Matrix es una narración animada donde, en un universo futurista, la Tierra está dominada por computadoras que adquirieron conciencia de sí mismas y declararon que los humanos, a los que sojuzgaron tras una guerra que asoló el planeta, eran una amenaza por su enfermizo instinto destructivo. Se equivocaran o no los ordenadores, lo cierto es que diseñaron un entorno virtual al cual eran conectados las mujeres y los hombres desde que nacían hasta morir, de suerte que el humano, a lo largo de su vida, cree vivir en una realidad que fue destruida hace mucho en una cruenta guerra entre humanos y máquinas pensantes. De hecho, la única función que los cuerpos humanos realizan, conectados en una red diabólica de urnas cibernéticas, es la de suministrar energía al sistema en su ciclo vital. Así, el mundo en el que cada uno cree vivir (trabajar, amar, jugar…) no es más que una ficción común, administrada por un computador central con el único fin de aprovecharse de la energía que cada ser humano libera en sus procesos vitales. Sin embargo, algunas y algunos conocen la existencia de esa siniestra red y consiguen que uno de los prisioneros, que obedece al nombre de Neo, se libere y, progresivamente, vaya descubriendo la auténtica realidad. Se trata de un proceso difícil y tortuoso, como salir de una cueva… pero no voy a contarles la película.

Sí que quisiera decirles que la película ofrece multitud de visiones destacables para el análisis filosófico, sobre todo desde un punto de vista didáctico: desde la filosofía de la ciencia podemos plantearnos si la realidad virtual de *Matrix* obedecería, por formal, las leyes de los sistemas axiomáticos y analizar las consecuencias de matematizar nuestro mundo; desde la filosofía de la tecnología, cuestionarnos el estado de la inteligencia artificial o evaluar si el desarrollo informático implica un desarrollo humano; desde la ética, abordar el viejo dilema de la elección entre felicidad o libertad y, desde la metafísica, plantearnos el alcance de principios como el de causalidad o razón suficiente… naturalmente para entender estos posibles temas de reflexión a raíz de *The Matrix* es necesario ver la película, cosa a la que invito por otra parte a hacer puesto que, por si fuera poco, se trata de una magnífica muestra del séptimo arte. Ahora bien, puesto que el motivo de nuestro congreso es la reflexión sobre la realidad virtual desde la filosofía, es evidente que hay que recurrir a esta última disciplina que hemos mencionado, la ontología y, más en concreto, evaluar las consecuencias ontológicas de una realidad que se caracteriza por no ser real (valga la recurrente paradoja).

3. Platón y Descartes

Para ello, nada más justo que entresacar lo que resulta obvio: la omnipresencia del *mito de la caverna* de Platón y del *cogito* de Descartes en la película que nos ocupa. Imagínense un enorme pozo oscuro, repleto de pequeñas urnas que contienen a los seres humanos desde que nacen hasta que mueren, sumergidos en una especie de líquido amniótico y conectados, por distintas partes de su cuerpo, a un entramado virtual que todos los humanos, en cada una de sus jaulas cibernéticas, comparten y que se denomina *Matrix*. Desde que han nacido creen que lo que ven y escuchan es la auténtica realidad, e ignoran que viven prisioneros. Sin embargo, uno de ellos consigue liberarse y, en un proceso lento y tortuoso, consigue salir de la urna y aun al exterior del pozo. Al principio no puede dirigir su mirada hacia la luz ya que sus ojos están debilitados por la falta de uso y, las y los que le rescatan, tampoco le revelan directamente cuál es la auténtica realidad hasta que no se halla verdaderamente preparado para ello. Por fin adquiere conciencia de cómo es la realidad y de que lo que creía real hasta la fecha no era más que una ilusión creada por un ordenador. Finalmente, nuestro personaje vuelve a la caverna (¡perdón, al entorno de *Matrix*!) para convencer a las demás y los demás de que la realidad en la que creen vivir no es la auténtica.

Como pueden observar, esto, que se ajusta bastante a lo que sucede en la película, parece sacado del libro séptimo de *La República* de Platón, y me gustaría destacar que tampoco en la película *The Matrix* todo el mundo está preparado para acceder a la verdad, sino aquellos que, teniendo el espíritu suficientemente abierto, sean rescatados del pozo de urnas cibernéticas y pasen por un proceso de aprendizaje. También resulta fácil observar el paralelismo de la película con la obra principal de Platón respecto al dualismo ontológico que existe entre un mundo virtual reprogramable, falso, corrupto e imitación del mundo real que constituye *Matrix* y el mundo real desde donde se programa aquél. Por el contrario, el mundo real, en el filme, resulta algo muy alejado de la idea de bien platónica: se trata de un mundo devastado por la reciente guerra que hubo entre humanos y ordenadores.

El más importante de estos últimos, el ordenador central, es el que requiere ahora nuestra atención; y lo hace porque es quien genera el entorno virtual *Matrix,* común para todos los seres humanos que se hallan conectados a él. En este caso, nos centraremos en uno sólo de estos huma-

nos, no necesariamente el protagonista en la película, sino cualquier mujer u hombre siniestramente conectado al generador de realidad virtual en una urna concreta del oscuro pozo que antes hemos mencionado. Si así lo intentamos, podríamos pensar cada una de nosotras y nosotros, que tal vez nos hallemos conectados, como en la película, a un ordenador central que genera una realidad virtual en la que se incluye esta comunicación en este congreso. Quizás nada de lo que estemos viviendo es real, sino una ficción que afecta a cada uno de nuestros sentidos y que se mantendrá hasta nuestra propia muerte. Si nos esforzamos en pensar semejante situación, habremos convertido al ordenador central de *The Matrix* en un Genio Maligno que pretende que nos equivoquemos incluso en las verdades analíticas. No se trata de un Genio Maligno tal y como lo concibió Descartes, pues aquél únicamente se trataba de una hipótesis auxiliar para culminar su duda hiperbólica donde el motivo de la duda no se relacionaba con el escepticismo, sino con el deseo de llegar a una verdad tan segura que «ni las proposiciones más extravagantes de los escépticos pudieran conmoverla». Todo el mundo conoce el *cogito ergo sum* que Descartes utiliza como primer principio de su sistema metafísico y el carácter apodíctico de dicho principio; sin embargo, todavía nos resulta extraño que tal principio resulte más elemental que los juicios que Kant llamaría analíticos a priori, puesto que, al menos el principio de identidad parece ya implícito en el *pienso luego soy*. René Descartes cree que, puesto que en sencillos problemas matemáticos, somos capaces de error, sería fácil para un eventual Genio Maligno hacer que nos engañemos en estos asuntos y, también, en el resto de relaciones de ideas. Aun así, Víctor Gómez Pin muestra que, si bien nos podemos equivocar en verdades analíticas, la posibilidad de error no se puede extrapolar al núcleo de los principios básicos del mundo de las ideas. Con lo cual, nuestro Genio Maligno o nuestro ordenador central no podrían dejar de ser ellos mismos, no pueden no existir y existir al mismo tiempo y tampoco pueden más que existir o no hacerlo. De este modo, si ni en la situación de duda exagerada de Descartes podemos alcanzar a cuestionar los primeros principios ontológicos que suponen los axiomas informales de la lógica más elemental y, por ende, de ciertas ramas de la matemática,[1] habremos de aceptarlos fenomenológicamente como datos

1 Digo esto así por los límites que Gödel estableció para los sistemas axiomáticos respecto a universos infinitistas.

más fundamentales que el *cogito* o, como mínimo, al mismo nivel que la primera verdad cartesiana. Resulta atractivo, desde un punto de vista pedagógico, que Neo, el personaje principal de nuestra película, complete su formación como lo que Platón llamaría «filósofo gobernante», al ser capaz de interpretar los datos que le suministra la computadora central (habiendo vuelto a la realidad virtual de *Matrix*) en términos aritméticos y ser capaz entonces de predecir los próximos movimientos del entorno gráfico como teoremas en un sistema formal axiomático… Continuaremos sobre ello más adelante, pero antes no podemos dejar de referirnos a los cerebros en probetas de Putnam, ya que, como ven, lo que el cine nos presenta en este caso es una reformulación, ligeramente más sutil, de aquellos cerebros con sensaciones intersubjetivas controladas por un malvado ordenador y que se hallaban metidos en sendos recipientes de vidrio. Lo que *The Matrix* hace es sustituir los cerebros de Putnam, algo más macabros y de peor gusto, por cuerpos humanos enteros, así se permite también un final feliz; sin embargo, no se trastoca para nada el concepto de realidad virtual.

4. El concepto de realidad virtual

Si entendemos «virtual» como aquello que no existe o que sólo lo hace en potencia, como lo aparente o ilusorio, entonces la expresión realidad virtual no deja de parecer un contrasentido. Sin embargo, como hemos visto, la necesidad ontológica de separar lo real de lo aparente es tan antigua como el filosofar. En el fondo cualquier referencia, cualquier signo, es en cierto modo algo similar a lo que entendemos por realidad virtual: desde el arte hasta el cine, desde la proyección de la bóveda celeste en un planetario hasta una maqueta de ferrocarriles. Así, la realidad virtual sería un concepto tan viejo como el arte, entendido como mímesis, o como la capacidad humana para crear engaños visuales (actitud esta tan frecuente durante el barroco). Con todo, la emisión «realidad virtual» significa, en su uso ordinario y aun técnico, algo más concreto; puesto que con ello pretendemos designar un tipo determinado de ilusión o de representación: aquel que incluye, de un modo u otro, el movimiento. Efectivamente, mediante la prosa, la pintura o la música, sólo podemos imitar un aspecto parcial de la realidad; mientras que, en la realidad virtual, la representación es total, incluyendo el movimiento y la interacción. Este tipo de ficción totalizado-

ra precisa de una tecnología que sólo ahora estamos en condiciones de comenzar a explorar, por lo que «realidad virtual» es una noción prácticamente limitada al campo de las aplicaciones informáticas (con la excepción matizable del cine). Así, desde la informática se suele distinguir entre realidad virtual inmersiva y no inmersiva. Por la primera entenderemos aquella en la cual los periféricos del ordenador anulan la posibilidad del receptor humano (en uno o más de sus sentidos) de percibir más allá de lo que condicione un sistema informático; mientras que la segunda forma de realidad virtual únicamente reproduce la realidad, más o menos creíblemente, sirviéndose de un entorno gráfico tradicional como, por ejemplo, un monitor y unos altavoces; éste es el tipo de realidad que disfrutamos, por ejemplo, en Internet cuando realizamos una videoconferencia o visitamos una página web cuyo servidor está en la otra parte del mundo.

Ahora bien, nada de esto aporta gran cosa respecto al verdadero (y viejo, en cierto modo) problema filosófico que entraña la creación tecnológica de una realidad a la carta que sustituya a aquella que se impone a nuestra voluntad. Si hablamos de una realidad virtual que se opone a la auténtica es, necesariamente, porque conocemos cómo opera el engaño: desde nuestro mundo real no tenemos dificultad para reconocer el engaño conociendo la tecnología que lo produce; en el caso incluso de la realidad virtual inmersiva, bastaría con quitarse unas gafas para «liberarse» del Genio Maligno de la realidad virtual. Sucede, pues, lo mismo que con las teorías científicas: sólo podemos decir que una teoría fue errónea en el pasado suponiendo la fidedigna descripción de los fenómenos de la nueva teoría o ley como sólo podemos afirmar la virtualidad de algunos datos de la conciencia en base a otros datos de conciencia que muestren lo engañoso de la situación anterior. Ahora bien, en una situación extrema, como la que plantea la película en cuestión, no habría demasiadas oportunidades para decidir que la realidad a la que accedemos está prediseñada por un maquiavélico computador y que, fuera de este ámbito, existe la realidad; realidad que podemos llamar —y suena mal— «realidad real», o «realidad» sin más, que queda ambiguo, o recurrir a un concepto con tradición fenomenológica como *Lebenswelt* o «mundo de la vida». ¿Pasaría algo si no pudiéramos distinguir una realidad virtual del mundo de la vida? Para responder a esta pregunta será necesario un análisis fenomenológico de la realidad como aquello que nos es dado a la conciencia y que separará radicalmente ideas de hechos.

5. Una metafísica mínima

De los hechos, en cuanto que datos del mundo exterior, puedo dudar; de que hay un mundo de ideas, no: puesto que en la misma duda se hace uso trascendental de dicho mundo. Sirva esto para distinguir radicalmente entre ideas y hechos en lo que, parafraseando a Adela Cortina, podemos llamar metafísica mínima como un mínimo cuerpo ontológico que nos permita llevar a cabo cualquier actividad racional posterior.

De hecho, una metafísica mínima que se preciara no se podría contentar con delimitar adecuadamente las características ontológicas del mundo de las ideas y del mundo de los hechos ni con establecer cómo se relacionan ambos estratos de realidad; antes bien debería dar cuenta de ese dualismo metafísico en las nociones más generales de «ser», «conciencia» y «lenguaje»; así como, lo que es tan importante como aquello, referir lo relacionados que están estos tres conceptos y admitir, si cabe, que alguno es más general que los otros. A nadie se le debe escapar que estos tres conceptos han constituido el núcleo de la reflexión filosófica en épocas bien diferenciadas y que todos ellos, íntimamente relacionados, constituyen algo más que un marco donde iniciar el discurso racional: una especie de «horizonte de sentido» de Jaspers cuya elucidación requiere mayor esfuerzo de lo que permite esta modesta comunicación. Habremos de centrarnos en el otro núcleo de nuestra metafísica mínima: el dualismo ontológico.

Cierto es que la metafísica en la actualidad no goza de buena salud; de hecho, para referirse a la reflexión sobre las primeras causas o cuestiones últimas del entendimiento o de la realidad casi preferimos utilizar el término «ontología» dado el trasfondo teológico y aun católico que se relaciona con la expresión «metafísica». Más aún: paradójicamente se suele usar «metafísica», que debería pasar por ser una teoría general sobre la realidad, como sinónimo de lo ilusorio, falso e incluso esotérico; y, puede que algo de verdad haya en algunas de estas críticas si nos atenemos a cómo ha devenido en ciertas ocasiones pasadas su uso especulativo. Sin embargo, creemos aquí que no es posible enfrentarse seriamente con la realidad sin un cuerpo ontológico que nos permita evitar errores categoriales como creer que por poder pensar una idea, dicha idea tiene una existencia en el mismo nivel metafísico que un río, una nube o esta sala. Cualquier enunciado, por decir algo sobre algo en unas determinadas condiciones y por pretender una cierta validez (cuando no verdad) requiere de unos princi-

pios ontológicos por muy metafísicamente neutro que se nos presente dicho enunciado. La misión de las filósofas y los filósofos es tratar de evitar la especulación gratuita para poner los límites de la metafísica, que es lo mismo que aclarar las bases de una metafísica mínima. La pregunta clave para llevar a cabo este proyecto es: ¿qué enunciados metafísicos son trascendentales para poder decir algo sobre las cosas? Y la respuesta, sin obviar la crítica trascendental o la filosofía del lenguaje, nos la puede dar la fenomenología, que, de hecho, debe ser un discurso que permita ir a las cosas mismas inventariando lo que hay en la conciencia. Pues bien, hurgar en la conciencia es inevitablemente tratar con ideas por un lado y, por otro, notar que no basta con la cómoda objetividad de los primeros principios, que nos permiten pensar un montón de entes, para afirmar la realidad de las cosas que se pretenden existentes (además de pensables), sino que será necesario considerar su correlato empírico; resultando así dos ámbitos de realidad distintos: el de las meras ideas y el de los hechos.

El dualismo ontológico que separa ideas de hechos no es, naturalmente, nuevo, sino que se remonta como mínimo a Platón y ha constituido objeto de discusiones filosóficas que se han reflejado en la oposición entre mundo sensible y mundo inteligible, la *res cogitans* y la *res extensa,* las relaciones de ideas y las cuestiones de hecho o los juicios analíticos y los sintéticos entre otros sistemas filosóficos. Además, su fundamento no sólo se limita a la trascendentalidad de lo eidético frente a la ausencia de ésta en lo fenoménico, sino a que el principio de contradicción es condición necesaria y suficiente para establecer el estatuto ontológico de cualquier entidad meramente ideal mientras que en lo empírico tal principio es necesario pero no suficiente, y a que en el mundo de los hechos, para incluir en él una entidad cualquiera, es necesario buscar el correlato empírico; con los límites de aquellas ideas que, aunque no se relacionen ellas mismas con ningún fenómeno como tal, sean necesarias para explicar otros fenómenos relacionados: un ejemplo de esto puede ser el concepto de agujero negro, que no sólo es una consecuencia lógica de la relatividad general sino que, dado el comportamiento de una estrella X como si fuera el par de otra estrella X’ en un sistema binario sin que exista empíricamente dicho par, se postula la existencia de un agujero negro, que es lo mismo que hablar de una estrella que, agotado su combustible de hidrógeno, se colapsa sobre sí misma con una gravedad tal que la luz no puede escapar de su campo de atracción (exceptuando algunos supuestos cuánticos).

Considerando esto que acabamos de decir, se desprende que hay, al menos, tres tipos de ideas[2] sin que pretendamos agotar el cupo de catálogos posibles para inventariar o dar cuenta de la realidad:

a) Ideas con correlato empírico como por ejemplo río, jarrón o nabo.
b) Ideas sin correlato empírico pero trascendentales para explicar ideas del tipo a). Así vector, neutrino o espín.
c) Ideas sin correlato empírico ni trascendentales para explicar ideas del tipo a) y que se enmarcan en la metafísica especulativa. Es lo que ocurre con expresiones como aura, diablo o centauro.

Así pues, podemos considerar, en nuestra metafísica mínima, el conjunto de los hechos que llegan a nuestra conciencia en tanto que fenómenos (y desprendidos de su materia en cuanto que «sense data»), como un subconjunto del conjunto más general de todas las ideas posibles, igual que pensables, igual que consistentes. Este tipo de ideas que, además, se corresponden con datos de los sentidos desde algo que solemos llamar mundo exterior, es tal que su validez ontológica no se basta con el principio de no contradicción,[3] sino que necesita respetar esa especie de objetividad que constituye la experiencia. De ahí que algunas filósofas y filósofos consideren la primacía ontológica del mundo de los sentidos sobre lo que sólo son meras ideas; pero para ello habría que ignorar que lo que llamamos hechos sólo nos es fenomenológicamente accesible en cuanto que datos de conciencia en forma de ideas y que no tenemos ninguna garantía de que el mundo exterior sea tal y como percibimos que es… igual que los prisioneros de la caverna de Platón, el desdichado humano-marioneta del Genio Maligno de Descartes o como las pilas voltaicas humanas de *The Matrix*. Del mismo modo que el protagonista principal de nuestra película, nosotras y nosotros únicamente podemos estar seguros de nuestras ideas y, por tanto, de nuestros juicios analíticos, pero de que, cuando utilicemos nuestra experiencia, describamos adecuadamente la relación de nuestras ideas sobre el mundo con el mundo en sí, no estamos más segu-

2 Llamo a esto teoría de los tipos ónticos.

3 A no ser que usemos una versión débil del principio considerando que los entes que podemos llamar verdaderos en el mundo de la experiencia son, en cierto modo, consistentes con lo que llamamos hechos.

ros que los cerebros en probetas de Putnam. Por eso resulta paradójica la actitud epistemológica de ciertas científicas y ciertos científicos cuando no sólo no dudan ni por un instante de que las «ontologías regionales», las diferentes ciencias, describen adecuadamente el mundo de la vida, sino que descartan cualquier otro modelo explicativo que no sea mecanicista, materialista y cuantificable, sobre todo cuantificable. Tal actitud, comprensible si de una epistemología inscrita en el lenguaje ordinario se tratara, hace que muchos científicos y científicas conviertan el saber científico en algo demasiado cercano al dogma, rodeado de una seguridad que únicamente la religión puede ofrecer para quienes están dispuestos a hacer el esfuerzo de la fe. Solemos llamar a esto *realismo ingenuo* como opuesto al realismo crítico y, aunque prácticamente nadie en el contexto de la filosofía acepta esta cómoda epistemología, es una opción frecuentemente defendida desde el mundo de la ciencia no sin cierta arrogancia; y decíamos que el realismo ingenuo es paradójico porque, para mayor cruz, suele ir acompañado de un talante antimetafísico desde una metafísica, jamás reconocida, que reduce lo real a lo que la ciencia explica en los términos neopositivistas antes mencionados. Un talante, por tanto, monista que sitúa el mundo de las ideas como una recreación mental del mundo de materia y energía. Puede que así sea, pero para afirmarlo habríamos de obviar que no tenemos ninguna experiencia de cosenos o vectores a la vez que la idea de una cosa no implica su existencia; esto por un lado, y por otro que la pluralidad de impresiones sobre el mundo empírico no se puede reducir a una única interpretación válida, cuando, de acuerdo con su carácter tautológico, no ocurre lo mismo respecto al mundo de lo analítico. Jamás ha querido el realismo ingenuo ignorar que decir «Todo se reduce a los datos de los sentidos» no es, de hecho, un dato de los sentidos sino un enunciado que únicamente puede tener sentido si admitimos un primordial mundo de ideas del que se sirve la conciencia para establecer puentes de inteligibilidad con el mundo de los fenómenos.

Hay, además, un tercer argumento acerca de la inevitabilidad del dualismo ontológico en cualquier sistema metafísico que complementa los ya introducidos de la imposibilidad de dudar que hay ideas cuando sí es posible hacerlo respecto de los hechos y la distinta relación de ambos tipos de realidad respecto al principio de no contradicción: se trata del viejo problema del cambio. La diferencia más relevante, desde un punto de vista fenomenológico, entre ideas y hechos es que mientras las ideas no están

sujetas a cambio alguno, éste representa un aspecto esencial en el mundo de los hechos: no en balde Aristóteles describió su física como la ciencia de los cambios. No parece discutible que el mundo físico está enteramente sujeto a cambio a no ser que tuviera razón el viejo Parménides y el tiempo, el espacio, los cambios accidentales y aun de substancia fueran caminos alejados del ser (en cierto modo la historia de la filosofía y de la ciencia es la historia de la creación de modelos para conciliar el cambio y la pluralidad con el ser de la ontología más elemental); pero puede que no resulte tan evidente que el mundo eidético no esté sujeto a cambios. No se puede ignorar que desde la moderna filosofía del lenguaje hay quien, como Waismann, afirma que los conceptos son de una «textura abierta» y que, por tanto, tienen historia. Frente a esto, podemos oponer con Strawson que los conceptos, por atemporales y por no encontrarse en lugar alguno, no pueden crecer o morir como las cosas materiales. Habremos, los que así pensamos, de explicar cómo son posibles los enunciados del tipo «El concepto A pasó de significar X a significar Y», como lo que ocurrió por ejemplo con la idea de coche que es, a buen seguro, distinta de la que tenían nuestros antepasados del siglo XVIII. A mi juicio, hay una disociación histórica entre palabra y concepto: cuando decimos que *coche* pasó de significar 'habitáculo tirado por caballos' a 'habitáculo automóvil' lo que en realidad estamos diciendo es que la palabra *coche* se asoció, diacrónicamente, a varios significados, lo cual constituye un hecho sociológico. Por supuesto que «habitáculo tirado por caballos» sigue significando, tautológicamente, «habitáculo tirado por caballos» y «habitáculo automóvil», «habitáculo automóvil». Probablemente, el mundo de las ideas no nos diga nada sobre el mundo de la experiencia y tan sólo nos provea de tautologías y abstracciones sin contenido experiencial, pero ésa es la misma situación que permitió a Neo controlar el entorno virtual de *The Matrix*.

6. Neo podía sumar

No se puede diferenciar *Lebenswelt* de *realidad virtual* en condiciones extremas… aunque ello no importe demasiado: en cierto modo, se asemeja a lo que sucede cuando una teoría científica sustituye a otra porque proporciona una mejor explicación de los fenómenos, pero nunca podemos llegar más allá de los fenómenos (como no sea especulando); de este

modo, podemos elegir entre teorías rivales buscando cuál de ellas da mejor cuenta de lo que en nuestra conciencia encontramos como dato. Así, desde la más elemental de las reducciones fenomenológicas, aun en un entorno virtual que nos remitiera a una realidad ilusoria, no tendríamos otra opción que aceptarlo como una cierta realidad puesto que sería el punto de partida de nuestros fenómenos y, por mucho que consiguiéramos desentramar lo ilusorio de este entorno virtual descubriendo su funcionamiento en otra realidad de la cual sería metáfora, no podríamos tener la absoluta seguridad de encontrarnos frente a la verdadera realidad… como los prisioneros de la caverna de Platón de Atenas. Ahora bien, considerando la separación esencial del dualismo ontológico entre ideas y hechos, incluso el protagonista de la película *The Matrix* no pudo dejar de obtener cuatro al sumar dos más dos, o lo que es lo mismo, jamás pudo dudar en serio de las verdades analíticas que, por muy tautológicas que fueren, sí que proporcionan un primer respaldo metafísico semejante al que Descartes anduvo buscando en el *cogito* y que, según Gómez Pin, pudo encontrar en las entidades analíticas.

7. Corolario

Ya para concluir, queda, al menos, un interrogante abierto: el de la necesaria ubicación del concepto de «mundo de la vida» en esta metafísica mínima. Efectivamente, Husserl emplea este término como aquel estado prefilosófico desde donde nos es posible iniciar la reflexión fenomenológica y que, a mi modesto entender, no difiere esencialmente de la situación a partir de la cual le es posible al ser-ahí realizar la pregunta por el ser. Ahora bien, si admitimos la validez de los argumentos esgrimidos para defender la necesariedad de un dualismo ontológico, entonces nos encontramos con que caben al menos dos opciones para ubicar la noción de *Lebenswelt*. La primera de ellas supone que el mundo de la vida es el de la existencia empírica, donde el *Dasein* encuentra su corporalidad y la de los demás entes; sin embargo, ello privaría de radicalidad metafísica al mundo de la vida, ya que tendría un rango ontológico posterior y menos seguro que el que proporciona el mundo de las meras ideas. La segunda opción es la que entiende que el mundo de la vida es algo más amplio que la experiencia del mundo de los hechos, ya que incluye también el mundo

de las esencias y de los entes que son objeto de los juicios analíticos. Ambas hipótesis tienen ventajas e inconvenientes y no nos decantaremos aquí por una u otra, sino que dejaremos el asunto para inteligencias más dispuestas; sin embargo, en la elección habremos de valorar las consecuencias epistemológicas de una hipotética realidad virtual que nos impida percibir más allá de la malvada voluntad de un siniestro ordenador, hipótesis esta que nos dota de mayores razones aun para plantear la *epojé* fenomenológica.

Bibliografía

AUBENQUE, P. (1981), *El problema del Ser en Aristóteles,* Madrid, Taurus.
DE RAYMAEKER, L. (1956), *Filosofía del Ser. Ensayo de síntesis metafísica,* Madrid, Gredos.
DESCARTES, R. (1982), *Discurso del Método,* Madrid, Alianza.
— (1987), *Meditaciones Metafísicas,* Madrid, Alba.
GÓMEZ PIN, V. (1979), *Conocer Descartes y su obra,* Barcelona, Dopesa.
HEIDEGGER, M. (1999), *Conceptos fundamentales,* Madrid, Alianza.
KORNER, S. (1995), *Kant,* Madrid, Alianza.
LAKATOS, I. (1999), *Escritos Filosóficos. 2. Matemáticas, Ciencia y Epistemología,* Madrid, Alianza.
MENZEL, D. H., y J. M. PASACHOFF (1990), *Guía de Campo de las Estrellas y los Planetas,* Barcelona, Omega.
MONTERO, F. (1976), *Objetos y Palabras,* Valencia, Fernando Torres.
MORENO VILLA, M. (1999), *Filosofía,* Madrid, MAD.
MOREY, M. (1988), *Los Presocráticos: del Mito al Logos,* Barcelona, Montesinos.
MOSTERÍN, J. (1995), *Historia de la Filosofía: Vol. III La Filosofía Griega Prearistotélica; Vol. IV Aristóteles,* Madrid, Alianza.
MUGUERZA, J., y otros (2000), *La Filosofía Hoy,* Madrid, Crítica.
PARKINSON, G. H. R. (1976), *La Teoría del Significado,* México, FCE.
PLATÓN (1994), *La República,* Barcelona, Edicomunicación.
— (1997), *El Banquete,* Madrid, Alianza.
WACHOWSKIBROTHERS (1999), *The Matrix,* Madrid, Warner Española.

http://www.activamente.com.mx/vrml/
http://www.lacavernadeplaton.com/actividadesbis/realvirtu.htm
http://www.geocities.com/lestak80/Ciencia/ciber.html

This page intentionally left blank

DE LA REALIDAD VIRTUAL, DE *1984* Y DE OTROS

Isabel Aísa Fernández (Universidad de Sevilla)

1. De la realidad virtual

Ante todo, qué tiene que ver o que no ver la fenomenología con la realidad virtual. Fenomenología es el tratado o estudio de los fenómenos, y fenómeno, como es bien sabido, lo que se muestra en tanto que «se muestra». Esta restricción al mostrarse significa que fenómeno es el correlato de un acto aprehensivo y que, por consiguiente, no se atiende a su allende dicho acto; es decir, no se atiende a su «en sí», a su materialidad, a su realidad trascendente, etc. En segundo lugar, el término «realidad virtual» parece prestarse a cierta perplejidad o titubeo. Espontáneamente, comprendemos lo real como algo autónomo, independiente de nuestras aprehensiones, manipulaciones y demás. El nudo de la dificultad está en el carácter de «virtual» con el que se adjetiva a la realidad. Si la realidad virtual tiene algo que ver con el fenómeno, su virtualidad ha de significar una cancelación de la autonomía real y, consiguientemente, un rebajamiento, como mínimo, del carácter de «real». Si no fuera así, habría que contraponer la realidad virtual al fenómeno o, al menos, distinguirla de él. En definitiva, hay que preguntarse qué es la realidad virtual.

La respuesta se buscará, en este caso, en la técnica más que en la filosofía. Al menos, en un primer momento, ya que el reciente interés por la realidad virtual, por encima de problemáticas terminológicas, está y mira a la esfera tecno-científica ante todo.

Un científico que ha tratado lo virtual es Philippe Quéau.[1] En esquema, lo interpretamos así: la realidad virtual procede de la acción de la razón, se despliega en modelos inteligibles y se visualiza en imágenes. Las imágenes son, por consiguiente, el resultado sensible de un hacer inteligible o racional, de manera que la riqueza de lo virtual no está en ellas, sino en la «idea» o «paradigma» de la razón y en los modelos inteligibles, que las hacen posibles. Entender esto a grandes rasgos no parece presentar dificultad: la realidad virtual es una construcción racional-intelectiva, que se sensibiliza en imágenes. Como ninguna imagen sensible puede agotar la riqueza inteligible, éstas sólo serán debidamente comprendidas cuando se remitan a la fórmula intelectivo-racional que las posibilita. La realidad virtual es una realidad construida a nivel de razón y visualizada a nivel de imaginación. Es realidad, pero realidad construida y representada; no realidad-cosa, ni «en sí», ni trascendencia sensible, en términos kantianos. Su virtualidad estribaría en la pluralidad de versiones que permite su unidad racional; es decir, en sus posibilidades de despliegue en modelos inteligibles e imágenes sensibles. Ahora bien, esta explicación interpretativa deja interrogantes abiertos. Pararse a entender lo virtual en Quéau no es tan sencillo. Porque, ¿qué es esa «idea», o «paradigma», de la que proceden modelos e imágenes y que, a diferencia de éstos, es fija e inmutable, «como una esencia»?[2] Con todo, resaltamos algunos extremos:

— La imagen virtual no es irreal, sino que tiene «cierta» realidad: una realidad «intermedia», «mitad imagen, mitad sustancia».[3] Intermedia, porque ni es una mera representación ni una cosa trascendente. No es una representación sin más, porque las llamadas «imágenes tridimensionales de síntesis» permiten que nos introduzcamos en ellas, en calidad de experimentadores y no de meros espectadores. Así es como cobran ese «mitad sustancia». Pensemos en los ejercicios de simulación de vuelo, que discurren sin riesgos pero con impresión sensible. «Imágenes numéricas», «enteramente creadas por el hombre»,[4] su origen es un acto intelectivo y no una supuesta trascendencia.

1 P. Quéau, *Lo virtual. Virtudes y vértigos,* Barcelona, Paidós, 1995.
2 Ib., p. 142.
3 Ib., p. 18.
4 Ib., p. 20.

— Las imágenes virtuales son el momento visible de un programa informático, construido matemáticamente. Por consiguiente, su aprehensión ya no mira a un supuesto objeto-cosa, sino a la formulación matemática de la razón. Lo matemático está «virtualmente» presente en las imágenes correspondientes; ahora el reto aprehensivo no es un posible «salto trascendente», sino la remisión de la imagen a su suelo nutricio: el modelo inteligible, la idea racional. En la simulación, no sólo se habita, por así decir, una imagen, sino que, a una, se experimenta su idea. Lo inteligible está ahora como a la mano en lo sensible, y no ya en un mundo distante y enfrentado.
— Según Quéau, los modelos estructuran los mundos virtuales y las ideas los animan.[5] Si con «ideas» se quiere significar también el fin o fines para los que se conciben los mundos virtuales, procede considerar que el autor nos advierte del peligro de borrar las fronteras entre lo virtual y lo real, de sustituir, más y más, la presencia por la representación, la ausencia o el distanciamiento sintético y virtual, de olvidar la idea misma de verdad. Lo virtual ha de tomarse en serio; no para sustituir lo real, sino para profundizarlo, no para fomentar lo ilusorio, sino la inteligibilidad. La realidad virtual consiste en conducirnos hacia lo real, sostiene Quéau.

Por consiguiente, realidad virtual no es para este autor realidad sin más. Tampoco irrealidad. Tiene que ver con lo real, pero sólo a medias: como un híbrido entre la verdadera realidad y la irrealidad. Quéau afirma que lo real retiene siempre un momento inefable, una trascendencia imbatible, una independencia e indiferencia nada complacientes; en definitiva, que la realidad no nos necesita, en tanto que nosotros sí la necesitamos.[6] Lo virtual, afirma también, no es realidad, sino racionalidad, «por su esencia lógico-matemática».[7] Las imágenes virtuales son «fenómenos», pero no por ser la mostración de un algo trascendente, sino por mostrarse en ellas algo de los modelos inteligibles que las

5 Ib., pp. 28-29.
6 Cf. ib., p. 43.
7 Ib., pp. 89-90.

engendran. Son la visibilidad sensible de modelos inteligibles, y también imágenes de la idea fundamental o paradigma. No se trata de imágenes materiales, sino ideales o «infográficas», es decir, de actualizaciones de modelos matemáticos. Baste de momento con lo expuesto; en la última parte haremos una reflexión crítica de esta concepción desde la filosofía.

La realidad virtual no solamente es un tema científico, sino filosófico. Filosóficamente la investiga, por ejemplo, Pierre Lévy,[8] que propone un triple enfoque: filosófico, antropológico y sociopolítico. En el primero, intenta clarificar la noción de «virtualización»; en el segundo, la virtualización como hominización, y en el tercero, el protagonismo de los humanos en el acelerado proceso de informatización.

Lévy se refiere a la virtualización como el paso de lo actual a lo virtual, lo cual no quiere decir más que pasar de lo particular —esta o aquella actualización— a lo universal —lo que tiene la «virtud» de «poder» actualizarse de muchas maneras—. Y esta virtud la tienen, según Lévy, los sentidos, el cuerpo, la persona, la sociedad, el texto, la información, la economía, la acción, el desplazamiento, el lenguaje, la inteligencia, etc. Esta pan-virtualización amenaza gravemente con desdibujar los contornos de lo virtual. Tampoco nos terminan de convencer las dos parejas de nociones que Lévy contrapone: virtual/actual, posible/real. Afirma este autor que lo actual es una respuesta o solución particular a un problema general, y que esa solución es una creación, frente a la realización, que es una mera selección o elección de posibles. Lo virtual, entendemos, llegaría a realidad por actualización, en tanto que lo posible llegaría por realización. Pues lo actual es real, aunque sea realidad limitada, en tanto que lo virtual no es real, aunque esté abierto a múltiples actualizaciones. ¿No es, entonces, una sutileza excesiva afirmar que «virtual» no se opone a «real», sino a «actual»?[9] ¿Acaso no es *en el fondo* lo mismo «actual» que «real», tal y como Lévy explica estos términos? Y más aún, ¿no habría que decir que es la realidad la que abre posibilidades y virtualidades, más bien que lo contrario, como pretende Lévy?

---

8 *¿Qué es lo virtual?,* Barcelona, Paidós, 1999.
9 Ib., p. 17.

Sin embargo, hay dos consideraciones en este planteamiento que estimamos acertadas:

1) El carácter desterritorializado de lo virtual: «fuera de ahí», «tensión de salir de "ahí"», «funcionamiento deslocalizado», según descripción de Lévy. En efecto, en el espacio virtual o ciberespacio quedan eliminadas barreras naturales e institucionales, de forma que los internautas son más que nunca antes ciudadanos del mundo, aunque sea de un mundo virtual. En él intercambian sus informaciones, pensamientos, acciones y sentimientos, como moradores de un hogar telemático. A modo de trascendental técnico, el ciberespacio trasciende las diferencias espaciales, las desborda, y permite así, de manera propia, la comunicación e interacción humana.

2) El carácter socializante de lo virtual; la información, los conocimientos, ya no pertenecen a una «casta de especialistas», sino a la «masa de los ciudadanos»,[10] a una «inteligencia colectiva» de «memorias compartidas» e «hipertextos comunitarios».[11] Precisamente, este carácter suscita en la actualidad controversias en el mundo del arte. Por ejemplo, en la estampación gráfica; gracias a los ordenadores y sus aplicaciones, se puede multiplicar infinitamente una misma obra sin merma alguna de su calidad. En consecuencia, la numeración de la tirada deja de ser relevante. Ocurre que el concepto de obra única se diluye y, con él, el de artista único, en dirección a una socialización del arte, ahora «arte digital». Éste, como a su manera el ciberespacio, tiende a desbordar las diferencias tradicionales entre géneros —estampa, fotografía, pintura, escultura— en un único arte digital. La noción de artista, el proceso de creación, la noción de estampa, etc., experimentan con las nuevas tecnologías cambios que es preciso atender. En este nuevo arte, lo material —ejemplo, la llamada «matriz» de la estampación— se resuelve en lo conceptual-matemático, y la obra en la red es de todos, y está a merced del que quiera recrearla.[12] Todo esto tiene que ver con lo que afirma Lévy del texto, del cual ya no interesará su autor, sino el que «me haga pensar».[13] Es decir, todo lo externo a la obra misma, y a su recepción, deja de importar.

---

10 Ib., pp. 22, 24 y 32.
11 Ib., p. 52.
12 Ib., p. 115.
13 Ib., p. 47. Cf. *Descubrir el ARTE,* 35 (2002), pp. 72-79.

De todo lo expuesto, podemos sacar algunas conclusiones, más o menos provisionales, con vistas a la investigación de lo virtual:

— Sin remontarnos a pasados históricos, hoy se considera realidad virtual a la realidad construida mediante determinados aparatos y lenguajes formales. Por consiguiente, su naturaleza es tecno-científica.
— Dicha realidad tiende a abarcar cada vez más dimensiones de la vida humana, hasta constituir una especie de mundo en el mundo físico: es el mundo virtual.
— El mundo virtual no es real ni irreal; es un mundo intermedio entre la fisicidad y el mero correlato intencional o la mera representación. En esto radica su originalidad e interés.
— Lo virtual no es presentación, aunque tampoco sea mera representación. En la virtualidad, no «está» lo espacial propiamente, sino lo ciber-espacial; no «está» la calle, el edificio o el avión, sino sus simulaciones; no «están» los humanos, sino sus «avatares», «clones», «alias», «fantasmas» o «demonios». Ahora bien, esas imágenes permiten ser «llenadas», por ejemplo, con la real impresión de nuestros pasos de viandantes, de nuestro recorrido por las distintas estancias de un determinado proyecto arquitectónico, con el hacer impresivo de un piloto de vuelo, etc. La inmersión en lo virtual se lleva a cabo mediante determinados aparatos, tales como auriculares, cascos o guantes especiales. Lo sorprendente e innovador es esa experiencia «física» o impresivo-trascendente, ya sea visual, auditiva o cinética, que lo virtual «puede».
— La realidad virtual está aún en desarrollo, lo mismo que su influencia en todos los órdenes de la vida. Sin duda, la «revolución virtual» es, junto con la del período neolítico y la revolución industrial, una de las etapas de innegable progreso. Cosa distinta es afirmar que ese progreso signifique, *sin más,* una más alta cota de humanidad. ¡Ojalá! Pero ello dependerá de cómo se «administre», individual y socialmente, dicha revolución. Pues al humano, en tanto «humano», no sólo le competen los aspectos materiales, útiles o científicos del progreso, sino también los aspectos espirituales, formativos o culturales. Un crecimiento innegable de las sociedades y de los individuos a nivel científico

no implica necesariamente un crecimiento cultural. La ética, por ejemplo, es clave irrenunciable de la cultura. Desgraciadamente, de los desequilibrios entre ciencia y ética esta humanidad sabe ya bastante.

2. De *1984* a *Blade Runner,* pasando por *La rosa púrpura del Cairo*

El teléfono, el cine, la televisión, son técnicas que anticiparon la realidad y el mundo virtual, tal y como hoy lo entendemos. Antes fueron los mitos, las representaciones teatrales, la literatura. Antes aún, la dimensión fantástica de los humanos, de la que el arte rupestre dejó ya constancia. En todos ellos, acontece un acercamiento de lo diferente o distante; incluso una mayor intimación con nosotros mismos o, a lo peor, una alienación. El acercamiento puede ser muy variado; en unos casos, la frontera persiste y, en otros, si no desaparece totalmente, se disuelve más y más. Esta disolución la hemos visto tratada en la literatura y el cine; aunque la ciencia no ha llegado hoy tan lejos como la fantasía en el arte, en éste quedan reflejados anhelos y temores humanos, que un día la ciencia puede realizar, como tantas veces ha ocurrido.

La televisión ha tenido y tiene una enorme influencia en nuestra sociedad, pues «construye» un mundo, en imágenes y sonidos, para espectadores cómodamente instalados en sus hogares. La televisión acerca el mundo, sin que necesitemos salir de casa. Ahora bien, lo que nos acerca no es propiamente mundo, sino una cierta virtualidad. La búsqueda de la «adecuación» entre lo re-presentado y lo «presente» puede no plantearse o, si se plantea, estar llena de dificultades. Otras veces, hay «choques» brutales con la realidad, que llenan las consultas de psiquiatras y psicólogos. En cualquier caso, nadie está enteramente libre de su poder. Como instrumento de poder la ha tratado George Orwell en su novela *1984.*[14] Precisamente, la imagen protagonista del «Gran Hermano», a modo de todopoderosa divinidad terrena a la que todo se refiere, está hoy

14 G. Orwell, *1984,* Barcelona, Destino, 2001.

de actualidad en nuestras pantallas. Los Winston Smith de nuestros días no tienen inconveniente alguno en que su intimidad sea hecha pública. Por el contrario, se ofrecen voluntarios al cacheo popular, como si la maldición de estos tiempos fuese la intimidad. Como decía recientemente A. Tabucchi, la fórmula de Descartes —«pienso, existo»— ha quedado obsoleta, porque hoy no basta con pensar, sino con que los otros me piensen.

El Gran Hermano recorre la novela de Orwell de principio a fin. En la primera página, el protagonista se fija en un cartel con la cara de un hombre de mediana edad, la cual mide más de un metro de anchura, cuyos ojos siguen siempre al viandante, esté donde esté. Al pie del cartel se lee: «El Gran Hermano te vigila». La última frase de la obra es: «Amaba al Gran Hermano». Con ella, Winston Smith da por terminada su rebelión contra el Estado totalitario en el que vive desde hace cuarenta años, pasando a formar parte constituyente del mismo. El Gran Hermano virtual ha podido más que el Winston Smith real. Ahora bien, aquél no está solo; detrás de su imagen omnipresente, opera toda una *realidad* organizada, a la que mueve un único principio: el poder. Poder encarnado en O'Brien, carismático y ambiguo, capaz de parecer lo que no es, y capaz de despertar una peligrosa admiración sin condiciones.

La telepantalla, lo mismo que el Gran Hermano, está siempre presente en la novela de Orwell. En las casas nunca deja de funcionar, y en los lugares públicos lo hace de cuando en cuando, para hacer de los individuos masa del Estado. Además, es una telepantalla vidente y oyente, a la que no escapa el más mínimo gesto del público. En ella se representa la «verdad», una verdad que es mera construcción, como la del enemigo público Goldstein o las optimistas cifras de progreso económico. No importa que nadie haya visto a Goldstein, que nadie disfrute las supuestas mejoras en alimentación, casa o vestido. Se piensa, quiere y siente como la pantalla dispone. En el libro que O'Brien entrega a Smith, éste lee que la imprenta, el cine y la radio contribuyeron a manejar la opinión pública, pero que sólo con la televisión terminaría realmente la vida privada. La obediencia ciega y la uniformidad serían logros suyos.

Lo que el Gran Hermano y la telepantalla no consiguen lo termina la tortura. Los torturadores, condensados en el personaje de O'Brien,

son la trastienda real de aquellas representaciones. El paradigma, la idea, que diría Quéau, es la voluntad de poder. Esta idea es la última explicación, la razón de todo ese mundo. O'Brien declara, casi al final de la obra, que él es sacerdote del poder, y que el poder es Dios. Ese poder «puede» sobre el mundo y las almas, las cuales moldea a su conveniencia. No sólo configura un mundo, sino también las almas de ese mundo, como la de Winston Smith y la de Julia. Si, en un principio, Smith espera libertad de su vida interior, de su cerebro o, de esos, como él dice, «centímetros cúbicos dentro de su cráneo»,[15] del mero «permanecer cuerdo»[16] —aunque nada de esa cordura trascienda—, así como también de la inexpugnabilidad de los sentimientos, a salvo de torturas, lo cierto es que la realidad defrauda su esperanza. El poder que se asienta en el odio puede finalmente más que el asentado en el amor. Ese poder mata la cordura y el sentimiento; en realidad, mata la humanidad de lo humano. Su fórmula es el odio: cambiar amor por odio, conseguir que las palabras pronunciadas en las cimas del horror coincidan con el deseo. Después de ese logro, tal y como Julia le confiesa a Smith, «no puedes ya sentir por la otra persona lo mismo que antes».[17]

Todo lo que quiere Winston Smith es ser humano hasta el final; su rebeldía proviene del choque de su deseo con la realidad impuesta y su claudicación significa el triunfo del poder sobre la libertad. Los hombres que, como dice O'Brien, «son infinitamente maleables»[18] tienen una dimensión ética. Si aquella maleabilidad se lleva al límite, mediante el abuso de poder y la consiguiente privación de libertad, esa dimensión queda colapsada. La consecuencia es una sociedad desgraciada y roma, por grande que sea el avance tecno-científico que exhiba. Los «Gran Hermano» y las telepantallas ni deben «poder» sobre el ojo crítico, capaz de trascender hasta la idea real que los anima, ni sobre la «presencia», la cual, como dice bella y verdaderamente Philippe Quéau, «hay que esforzarse por merecer siempre».[19]

---

15 Ib., p. 33.
16 Ib., p. 34.
17 Ib., p. 286.
18 Ib., p. 263.
19 P. Quéau, op. cit., p. 105.

Si en la utopía negativa de Orwell —*1984*— la televisión y el espectador mantienen siempre una distancia física, en la película de Woody Allen *La rosa púrpura del Cairo* (1985) vemos acontecer la disolución de esa distancia, disolución que la ciencia ya ha conseguido. La protagonista —Cecilia— entra en la pantalla como uno más de los personajes que en ella representan un papel. *La rosa…* es un homenaje al cine, el cual ayuda a sobrellevar los vacíos que el vivir no colma. Ahora bien, es un homenaje ponderado, y en ello radica uno de los aciertos de la película: la realidad virtual que discurre en la pantalla no puede sustituir a la vida real. Cecilia, una mujer sensible, casada con un hombre que la engaña, hace dos veces la maleta, pero ni puede habitar en la pantalla con el personaje de Tom Baxter, ni tampoco encuentra realidad en el actor de carne y hueso que encarna a Baxter. Éste, como su personaje, se declara a Cecilia, pero cuando ella va a su encuentro para iniciar con él una nueva vida, el actor se ha marchado.

En *La rosa…* hay un nivel de realidad y dos de virtualidad. Real es Cecilia, la cual no representa, sino que en todo momento «está presente» con sus sueños, desengaños, inteligencia e ingenuidad. El actor que encarna a Baxter es real; precisamente porque es real como ella, lo elige Cecilia, en lugar de elegir al mero personaje. Lo que Cecilia no prevé es que en su realidad hay también virtualidad, que los sentimientos y palabras de él se deslizan fácilmente hacia el modo de hacer propio de un actor, acostumbrado a representar. Él mismo le llega a explicar, en cierto momento, cómo los «profesionales» pueden actuar con independencia de los verdaderos sentimientos. Cecilia es sólo Cecilia, pero el actor convive con sus personajes, y no siempre acierta a distinguirlos de él. Cuando la cámara lo enfoca en el avión que le aleja de ella, vemos que está más incómodo que dolido; Cecilia, en cambio, sola y con su maleta, acusa el golpe. Finalmente, mera virtualidad es Baxter, el personaje que sale de la pantalla con la intención de conocer el mundo real junto a Cecilia. Baxter es perfecto, pero como dirá el actor: ¿de qué le sirve ser perfecto, si no es real? Así también piensa ella. No obstante, al elegir Cecilia al Baxter real, quedarán ratificadas sus palabras referidas al mundo real, en el cual, según le dice al personaje, la gente envejece, muere y nunca encuentra el verdadero amor.

Cecilia es real, aunque haya que decir que se refugia en la «fábrica de sueños» del cine; vive en una ensoñación casi constante, cercana a la virtualidad, pues ama la vida que proyecta la pantalla. Monk, su marido, es

real, pero a diferencia de ella es una realidad perfectamente adaptada; pese a las dificultades, sabe encontrar el lugar más cómodo posible, a costa de su mujer, que lo mantiene. Monk no necesita refugiarse en mundos virtuales; en el real se maneja a la perfección. Conoce bien la diferencia entre ficción y realidad; es el único que se siente en su sitio, que tiene, por así decir, estabilidad. Cecilia, en cambio, sueña despierta, lo mismo que, a su manera, hace el actor. Tampoco Baxter se conforma con ser un mero personaje. Estos tres últimos confunden, de una u otra forma, realidad e irrealidad. Sólo Monk se sitúa en todo momento en la vida real. Por eso sabe que Cecilia volverá.

Tanto en *1984* como en *La rosa púrpura del Cairo* la pantalla permanece y separa; aunque en el último caso los protagonistas entren y salgan de ella, sigue siendo una frontera que marca las diferencias entre los que están a uno y a otro lado. Además, dichas diferencias son insalvables. En *Blade Runner* (1991), película dirigida por Ridley Scott, ya no es así. Los «replicantes», construidos por ingenieros genéticos, conviven con los humanos, sin que su peculiaridad se note. Reconocerlos exige pruebas psicológicas, y encontrarlos es labor del policía o «blade runner».

La acción se sitúa en un Los Ángeles del año 2019. Seis replicantes, liderados por Roy, han escapado del control humano; las autoridades contratan a Rick Deckard para que los capture. Los rebeldes quieren llegar hasta su «creador», con el fin de obligarle a una modificación que les permita vivir más de los cuatro años para los que han sido programados.

El fuerte del replicante es su inteligencia, la inferioridad está en lo emocional. Este desnivel hace peligrosos a tales seres, una vez que han concienciado su condición de meros replicantes. Sólo Rachael es distinta; carece de la agresividad y de la violencia de sus compañeros.

En realidad, los problemas que tienen los replicantes no son esencialmente distintos de los de cualquier humano. Les preocupa su longevidad, su «fecha de emisión», como dicen; la muerte, en definitiva. También buscan a su creador, como dueño de su vida y de su muerte e, incluso, terminarán asesinándolo. Son como hombres y mujeres, que aman, temen y quieren vivir. Esa igualdad esencial quedará plasmada al menos en dos momentos de la película: cuando Roy, antes de morir, salva la vida de su perseguidor, y en el amor que nace entre Rachael y Rick Deckard. Roy, por

un lado, y Rick por otro, llegan a experimentar *compasión,* la compasión que se siente ante un igual. Cuando Rick va en busca de Rachael para escapar con ella, alguien le dice que todo será en vano porque ella no vivirá, pero a continuación se pregunta que quién vive en realidad: «Pero, ¿quién vive?».

La perfección de lo virtual, atisbada ya en *1984,* y claramente explícita en *La rosa…,* llega en *Blade Runner* a una cima que la ciencia no ha alcanzado todavía. De Rachael ya no se puede decir, como de Baxter, que no sea real; ni siquiera que no vivirá, porque eso mismo ocurre con los humanos. Las diferencias se desdibujan hasta permitir que dudemos del protagonista: ¿es también él un replicante? La respuesta, en este caso, es prácticamente irrelevante.

En una ciudad del futuro como la que refleja esta película, en la cual el progreso científico-técnico ha alcanzado un nivel máximo, a costa de estragar la naturaleza, no se consigue, sin embargo, eliminar las preguntas últimas ni resolver los problemas-límite, como el de la muerte. Tampoco se consigue arruinar la cultura, soporte irrenunciable; el replicante Roy muere recitando una leyenda mítica.

El hombre, convertido en creador por virtud de la ciencia y de la técnica, puede exacerbar su hacer, en detrimento del pensar no-utilitarista; primar la práctica científica, a costa de la cultura o de la dimensión emocional; puede, en definitiva, volver inhabitable el mundo. El mundo —ámbito humano— no puede maltratarse sin que el hombre mismo quede maltratado. En *Blade Runner* no hay sol, ni árboles, ni animales, sino únicamente luz eléctrica, máquinas, muñecos mecánicos, animales artificiales. La bota del supuesto progreso parece haber asfixiado al mundo, a lo que ya hay, y que es última condición, no sólo de todo progreso, sino del hombre mismo.

3. Filosofía de la virtualidad

Virtual es «una cierta» construcción, no algo que ya esté ahí, antes del hacer humano. Si se adjetiva como «virtual» su realidad es porque se tiene presente una realidad no construida o no virtual. Esa realidad construida tiene poder, es decir, tiene «virtud», fuerza, imposición. De ahí su

despliegue en pluralidad de modelos e imágenes: son sus virtualidades. Además, en las actualizaciones varias de lo real-virtual está «virtualmente» la original realidad construida, como condición última de posibilidad y de inteligibilidad de las mismas. Son tres matices de lo virtual: la construcción, el dinamismo y la remisión. Dichos matices pueden reducirse a uno: el poder o fuerza, que significa justamente el término latino *virtus,* del que procede «virtual».

La fuerza o poder de la realidad construida no es independiente de que la construcción tenga que ver con la realidad; la realidad virtual tiene virtualidades en tanto realidad. No admitimos, como parece seguirse en Pierre Lévy, que pueda hablarse de virtualidades antes que de realidades; de éstas proceden aquéllas, y no al revés. La realidad virtual, tal y como hoy la entiende la tecno-ciencia, es una realidad por construcción, pero es realidad. Esa realidad tiene la *virtus* propia de la realidad misma, construida o no. En los modelos o imágenes que «da de sí» en la dinámica de su poderosidad real, está ella misma como firme o fundamento. Ese estar fundamentando es también momento de su poder; el poder que, por ejemplo, nos impele a remitir una imagen infográfica a su modelo o idea, para comprenderla.

La realidad virtual es realidad; es preciso afirmarlo con rotundidad. La sabiduría que una persona alcanza a base de determinados actos y hábitos no es menos real que la dureza del granito. El teorema de Arquímedes no es menos real que el calor del sol, ni Don Quijote es menos real que las mareas. Porque, ¿qué se entiende por «realidad»? A esta pregunta, Philippe Quéau contesta:

> Lo real conserva siempre algo inefable, una complejidad trascendente, que se nos resiste. Precisamente la realidad es aquello que se nos resiste. El mundo real no depende de nosotros. Es indiferente a nuestra aprobación del mismo e incluso a nuestra presencia. Puede pasar de nosotros, pero nosotros no podemos prescindir de él. Es de por sí consistente y coherente y esa coherencia no nos necesita.[20]

Podríamos resumir esta descripción así: lo real tiene una autonomía respecto de nosotros, que nosotros no tenemos respecto de lo real. Cier-

20 Ib., p. 43.

tamente, los humanos nos encontramos siempre ya en la realidad, de manera que todos nuestros afanes teóricos, prácticos y demás tienen a la realidad como *última* condición. Esta realidad última no es ante todo o primordialmente la realidad interpretada o comprendida, sino —antes— la realidad que acoge interpretaciones o comprensiones, una realidad sin más, a la que «vestimos» con palabras, significaciones y sentidos, más por nosotros mismos que por ella. Esa realidad sin más es la que, siguiendo a Philippe Quéau, no se deja subyugar del todo bajo nuestros rótulos, pues «conserva siempre algo inefable», la que no podemos hacer nuestra criatura, dada su imponente alteridad, pues «es aquello que se nos resiste», la que nos domina más bien que la dominada, ya que «puede pasar de nosotros», pero nosotros no podemos pasarnos sin ella. La nombramos, representamos, le damos sentidos. Pero ella en su nudez es anterior a nuestros nombres, representaciones, sentidos y manipulaciones. Algo así como el bisonte y el ciervo del mundo prehistórico, antecediendo a su representación en el arte rupestre. Y, sin embargo, los bisontes de Altamira son reales; no como los que les sirvieron de modelo, pero sí como realidades construidas. Es por ello que en estos bisontes se «conserva siempre algo inefable», que encierran un misterio o complejidad, la cual «se nos resiste», que dominan en el arte, por encima de épocas, estilos y valoraciones. Esos bisontes son construcciones en la realidad; impresiones reales estuvieron y están presentes en su construcción. En definitiva, lo que en ellos está es la realidad sin más, como su fundamento. Por dicha razón remiten a ella como a su fondo, por ello fueron muy posiblemente pintados: no son meras cáscaras sin vida, sino que tienen el poder o *virtus* de lo real. Son realidad en imagen; en imagen, pero realidad.

Lo que hizo el anónimo artista de Altamira con los bisontes, lo hizo Cervantes con Don Quijote: construirlo, en este caso mediante percepciones, fantasías y conceptos, es decir, *realizarlo*. Ante todo, Don Quijote es obra de la fantasía, un constructo de ficción; realidad en ficción, no ficción de realidad. Sin duda, Cervantes tomó notas reales de aquí y de allí, y las combinó libremente para construir el personaje central de su novela. Aún hoy decimos de alguien que es un quijote, o de algo que es quijotesco. Y es que el arte remite a la realidad como a su fuente o elemento, antes que al artista; gracias a él, vemos más y mejor. Por ello pudo decir Oscar Wilde que la naturaleza imita al arte.

No sólo el arte, sino también la matemática es realidad construida. En matemática se realiza según conceptos. Dice Xavier Zubiri: «El espacio geométrico es real con la misma realidad según la cual es real esta piedra. No es un mero concepto, pero es realidad libremente realizada: libre pero real, real pero libre».[21] La realidad del espacio geométrico es la misma que la de una piedra porque realidad no es, según Zubiri, un contenido (notas ni existencia), sino una formalidad: el «de suyo» de los contenidos. Este «de suyo» que es la formalidad de realidad está sentientemente aprehendido por los humanos en el modo primero de aprehensión o «aprehensión primordial», el cual consiste en aprehender algo —no importa el contenido— *solamente* como real, es decir, como «de suyo» y no, por consiguiente, por la aprehensión. Como primordial, esta modalidad aprehensiva está en otros modos, que si bien no se reducen a ella, no la dejan atrás, por así decir. Luego, así considerada, realidad es aquello en lo que ya siempre estamos, gracias a nuestra condición de aprehensores. El acto aprehensivo no es obstáculo para acceder a lo real, sino todo lo contrario; en la aprehensión humana está lo aprehendido con formalidad de realidad, es decir, no siendo por otro, sino «de suyo». Realidad es autonomía, no contenido ni cosa trascendente. Ese «de suyo» formal tiene siempre unos u otros contenidos, aunque él no sea contenido. La determinación del contenido real en cada caso corresponde a modos de aprehensión que ya no son el «primordial». Digamos, simplemente, que a modos «ulteriores». En estos modos ulteriores podemos aprehender que lo real es, por ejemplo, una piedra. La mera realidad formal queda determinada así en el contenido piedra, si bien, como formalidad, desborda todo contenido determinado. Realidad es indeterminación, apertura. En el ejemplo de la piedra, el aprehensor no realiza ese contenido, porque la piedra pertenece al modo de realidad de lo «en y por sí mismo» o de lo dado. La piedra, como la montaña, el reno o la estrella polar, son realidades en y por sí mismas. Pero hay otros modos de realidad que no son éste. Por ejemplo, las realidades construidas. No se trata de construir la realidad, sino *en* la realidad; en esa realidad en la que siempre estamos ya como aprehensores, y que está abierta a los más variados contenidos. Así hace la matemática con sus objetos; sus contenidos no son los de la piedra ni al modo de los de la

21 X. Zubiri, *Inteligencia y logos,* Madrid, Alianza Editorial y Sociedad de Estudios y Publicaciones, 1982, p. 136.

piedra, pero son contenidos realizados en la misma realidad formal, que es la única realidad: la autonomía del «de suyo», propia de todo contenido real. De ahí las palabras de Zubiri, referidas a que la realidad del espacio geométrico es la misma que la de una piedra.

En la descripción que Philippe Quéau hace de la realidad, está la inefabilidad, la resistencia y la independencia o indiferencia de la misma, en contraste con nuestra necesidad de ella. Pues bien, todo esto que describe el científico está filosóficamente mostrado en Xavier Zubiri. Las realidades matemáticas, precisamente por ser «realidades» y no meros conceptos objetivos ni verdades lógicas, tienen propiedades «suyas», más allá de las que contempla su postulación. Afirma Zubiri al respecto:

> Es que el objeto real postuladamente realizado según conceptos tiene, por estar realizado, más notas o propiedades que las definidas en su postulación. Por esto y sólo por esto es por lo que plantea problemas que pueden no ser resolubles con el sistema finito de axiomas y postulados que han definido su realización.[22]

Como ejemplos, cita el teorema de Gödel y el de Cohen; en ellos ve Zubiri «la anterioridad de lo real sobre lo verdadero en matemática».[23] En definitiva, la construcción matemática es realidad en concepto, no concepto de realidad, de modo similar a como la construcción artística es realidad en ficción y no ficción de realidad. Consecuentemente, lo mismo que el arte remite a la realidad antes que al artista, la matemática remite también a ella antes que a su autor.

La consideración de la matemática es fundamental en el tema de lo virtual; los mundos virtuales, sus espacios o entornos y sus imágenes son, en último término, constructos matemáticos. Lo sorprendente estriba en que esa matemática es, por así decir, habitable; la habitamos de modo parecido a como habitamos el mundo sensible, la sentimos con impresiones visuales, auditivas, motrices, y no como meros contempladores, sino como hacedores. De ahí que lo virtual constituya todo un mundo propio: el mundo de agentes, comunidades y comunicaciones virtuales. Sin embargo, la sorpresa puede no estar *del todo* justificada, porque proceda de una insuficiente consideración de lo matemático.

---

22 Ib., p. 138.
23 Ib., p. 146.

Philippe Quéau califica de «intermedia» a la realidad virtual. Afirma también que lo virtual no es irreal, sino que «está en el orden de lo real».[24] Sin embargo, parece contradecirse al escribir sobre los mundos virtuales: «[…] he aquí mundos que no son reales, ya que son virtuales, pero que, sin embargo, son fundamentalmente racionales por su esencia lógico-matemática».[25] Habrá que entender que ese «no son reales» se refiere a que son realidades «intermedias»; es decir, entre lo real sin más (lo no construido) y lo irreal. Realidades intermedias o virtuales serían las construidas mediante lenguajes lógico-matemáticos. Sin embargo, la matemática es real, como hemos visto antes, apelando a Zubiri. Ese carácter «intermedio» de lo virtual no puede querer decir más que no es realidad al modo de lo dado, de lo real «en y por sí mismo». Pero es que ése es *sólo* un modo entre otros de realidad, y no aquello en lo que consiste la realidad. El propio Philippe Quéau se refiere a los lenguajes formales como a algo en lo que se muestra esa anterioridad de lo real sobre lo verdadero de la que nos habla Zubiri:

> Los lenguajes formales «se nos resisten», contienen más cosas de lo que creíamos ver en ellos. Las matemáticas dan muestra de una extraña vida que fascina y desconcierta a los mejores matemáticos. Éstos a menudo han podido constatar que las fórmulas matemáticas o los teoremas «saben más» que sus inventores. Ahora bien, las imágenes de síntesis nos permiten un acceso sensible, inmediato, a esta «vida profunda».[26]

Los teoremas desbordan al inventor, de igual manera que la obra de arte desborda al artista, porque son reales antes que racionales. Si esto es así, ¿qué tiene de extraordinario que unas imágenes sensibles arranquen de una matemática no sensible, y que sean un acceso inmediato a ella? ¿Acaso no son los colores sensibles el acceso inmediato a los fotones no sensibles, que son el «fondo» o fundamento del color y su razón? Entre el color y el fotón hay una unidad tan intrínseca como entre las imágenes de síntesis y los lenguajes abstractos que las hacen posibles: una unidad de realidad, antes de las diversidades que la misma realidad acoge —dada o construida, sensible o no sensible, inmediata o mediada, etc.—. No es que el pro-

24 P. Quéau, op. cit., p. 27.
25 Ib., pp. 89-90.
26 Ib., p. 37.

greso científico no sea sorprendente y encomiable, sino que aún es más sorprendente su última condición: aquello *en* lo que construimos, *en* lo que creamos y *en* lo que vivimos. Y esa última condición no nos necesita, pero sí nosotros a ella; para crear las imágenes de síntesis *sí* hace falta recurrir al mundo «real», en contra de lo que afirma Philippe Quéau.[27] En consecuencia, no es sólo ni sobre todo que, en las imágenes de síntesis, «el cuerpo puede sentir físicamente sensaciones o modulaciones que representan ideas teóricas», o que «el cuerpo siente la inteligencia de forma tangible»,[28] sino que el sentir es, antes que nada, un sentir realidad, una impresión de realidad, y el inteligir es, primordialmente, un inteligir sentiente, un aprehender realidad en impresión. Sentir e inteligir no se oponen.

27 Cf. ib., p. 31.
28 Ib., p. 38.

LA ALUCINACIÓN. A PROPÓSITO DE UN TEXTO DE M. MERLEAU-PONTY

Karina P. Trilles Calvo (Universidad de Castilla-La Mancha, Ciudad Real)

1. Introducción

Los hombres y mujeres que habitamos en este siglo XXI estamos siendo sacudidos por el avance desbordante de la tecnología que ha logrado poner entre interrogantes nuestra creencia firme en la veracidad de aquello que percibimos. El acceso a Internet que nos pone en contacto con parajes apenas imaginados —quién sabe si existentes— o que nos muestra la imagen digitalizada de supuestas personas que viven a miles de kilómetros —con los que conversamos urdiendo así una red de «soledades interactivas»—[1] y, sobre todo, la realidad virtual creada por el ordenador a gusto y a la medida del consumidor, han comenzado a resquebrajar el suelo sólido sobre el que se asienta nuestra existencia concreta. ¿Cómo lograr diferenciar la realidad-real de esa realidad paralela a la carta? ¿Qué aspectos guarda la realidad-real para ser considerada como tal? ¿Cómo hemos de comportarnos en ese universo virtual en el que nada es lo que «parece»? Éstas y otras muchas cuestiones, que carecen de sentido para una ciencia demasiado ocupada en progresar para así evitar

1 El término es de Dominique Wolton. Cf. D. Wolton, *Internet et après? Une théorie critique des nouveaux médias,* París, Flammarion, 1999, p. 106.

enfrentarse a su propia crisis, han de ser resueltas con urgencia para lograr restablecer el orden en la creencia del mundo que nos es tan esencial para nuestra vida cotidiana. Es aquí donde la fenomenología ha de hacer oír su voz. Este método tan vivo dibujado por Husserl ha de volver, una vez más, sus ojos hacia los hechos que convulsionan el universo circundante y a los seres humanos que lo habitan e intentar ofrecer una posible solución a los desconcertantes interrogantes. En nuestro caso, vamos a centrarnos en Maurice Merleau-Ponty, concretamente en un texto de su obra *Phénoménologie de la perception* en el que se ocupa de la alucinación. Evidentemente, el fenómeno alucinatorio no puede hacerse equivaler a la realidad virtual. No es con este propósito que lo sacamos aquí a colación: lo que pretendemos es ver si es posible encontrar en el análisis merleau-pontiano algunos hilos conductores que nos sirvan para entender mejor no sólo la alucinación, sino, y sobre todo, para conseguir tejer una explicación coherente de esas creaciones paralelas que hoy nos están invadiendo.

Antes de comenzar nuestra exposición quizás sea conveniente aclarar por qué un filósofo como Merleau-Ponty se ocupa de visiones o de sensaciones «irreales», cuando tal asunto parece más propio de la psicología. En primer lugar, hay que tener presente que este pensador dialoga constantemente con otras disciplinas con la esperanza siempre mantenida de encontrar la solución más sostenible al dilema que, en ese momento, le preocupa y, por lo tanto, no es extraño encontrar en su obra conceptos de esos otros ámbitos del saber. Por otra parte, no hay que olvidar que el estudio del fenómeno alucinatorio se lleva a cabo en el marco de *Phénoménologie de la perception,* escrito de 1945 en el que, entre otras muchas cuestiones, intenta desentrañar los caracteres fundamentales de ese conocimiento primigenio y de *lo* originario que es la percepción y, en dicha medida, tiene pleno sentido tratar las anomalías perceptivas. Pero, además, es una constante en la obra merleau-pontiana el análisis de enfermedades o patologías pues nuestro pensador cree que son éstas las que mejor ponen de manifiesto algunos aspectos de la normalidad que, precisamente en tanto que normales, pasan desapercibidos. Mas, ¿qué es lo que desvela la alucinación? Veámoslo.

2. La alucinación según Merleau-Ponty

La alucinación «desintegra lo real ante nuestros ojos, lo sustituye por una cuasi-realidad».[2] Pero si es así, si acaece que el fenómeno alucinatorio rasga la realidad y la diluye, ¿cómo puede decirnos algo acerca de ese entramado real en el que estamos insertos desde nuestro nacimiento? Lo cierto es que en la alucinación no se destruye la realidad que nos acuna, sino que, más bien, se origina una paralela que siempre es reconocida como ficticia en comparación con la estructura real-real. Como afirma Merleau-Ponty, «el hecho capital es que los enfermos distinguen, la mayor parte del tiempo, sus alucinaciones y sus percepciones. Los esquizofrénicos con alucinaciones táctiles de picaduras o de "corriente eléctrica" tienen un sobresalto cuando se les aplica un chorrillo de cloruro etílico o verdadera corriente eléctrica».[3] Esta distinción que los enfermos tienen tan clara manifiesta que existe una distancia entre el mundo alucinado y el universo real, y es en este punto en el que la alucinación resulta fundamental, pues puede hacer patente qué es lo que le falta al entramado alucinado para ser real-real o, dicho en otros términos: nos va a ofrecer ese (o esos) aspecto(s) que hacen que la realidad-real se nos ofrezca como tal. Pero para que esto último sea posible, para que lo dicho por la alucinación acerca del andamiaje real pueda ser aceptado, antes hay que clarificar cuál es el estatuto de aquélla: ¿acaso es una percepción?, ¿o es más bien un juicio?

Parece obvio que el fenómeno alucinatorio no es una percepción, dado que los enfermos diferencian perfectamente su ilusión de la percepción. ¿Significa esto que hemos de convertirla en un juicio de carácter intelectual? La respuesta merleau-pontiana es contundente:

> La alucinación no es un juicio o una creencia temeraria, por las mismas razones que impiden que sea un contenido sensorial: el juicio o la creencia no podrían consistir más que en proponer la alucinación como verdadera, y es precisamente lo que no hacen los enfermos. En el plano del juicio distinguen la alucinación y la percepción, en todo caso argumentan contra sus alucinaciones: los ratones no pueden salir de la boca para entrar en el estómago, un

2 M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception,* París, Gallimard, 1945, p. 385. Citaremos *PhP* y la página. Salvo indicación contraria, las traducciones son nuestras.

3 *PhP,* p. 385.

> médico que oye voces coge una barca y rema hacia alta mar para persuadirse de que nadie le habla de verdad. Cuando la crisis alucinatoria se presenta, ratones y voces *todavía están ahí*.[4]

Según se expone en este fragmento, la alucinación no puede ser considerada desde el ámbito de lo juzgable-juzgado ya que, en tal caso, debería ser catalogada como cierta o como falsa y, puesto que se produce, sería necesariamente verdadera. Pero los propios enfermos se afanan por mostrar la falsedad de su alucinación, bien haciendo patente su incoherencia —el caso de los ratones—, bien haciendo desaparecer cualquier estímulo real-real —como sucede con el médico que se aísla—. Los alucinados saben que lo que perciben no se da real-realmente, aunque ellos sigan viendo animales saliendo de lugares inverosímiles u oyendo voces que no proceden de ninguna boca. De mil maneras hacen patente la distancia entre la existencia real-real y la existencia real-ficticia, entre el mundo compartido por todos y cuna de nuestro ser, y el universo mórbido adherido a un solo sujeto.

Merleau-Ponty considera que el fenómeno alucinatorio no es ni una percepción ni un juicio, por lo que se opone tanto a la teoría empirista como a la intelectualista. La primera de las mismas explica la alucinación recurriendo al mismo modelo E-R (Estímulo-Respuesta) con el que da cuenta de la percepción, aunque matiza que, a diferencia de ésta en la que hay un estímulo real-real, en el caso alucinatorio no puede hallarse un reactivo existente-real. Por su parte, el intelectualismo soluciona la alucinación siguiendo su clásico modelo, que no es otro que el de hacer caso omiso de los hechos y reconstruir lo analizado para acomodarlo a su idea de conciencia, una idea que Merleau-Ponty resume tan bien en las siguientes líneas:

> El *cogito* nos enseña que la existencia de la conciencia se confunde con la conciencia de existir, que nada puede haber en ella sin que lo sepa, que, recíprocamente, todo lo que ella sabe certeramente, lo encuentra en sí misma, que, por lo tanto, la verdad o la falsedad de una experiencia no deben consistir en su relación con algo real exterior, sino en ser legibles en ella a título de denominaciones intrínsecas, sin lo cual nunca podrían ser reconocidas. […] El *cogito* intelectualista no deja frente a sí más que un *cogitatum* completamente puro, el que posee y constituye de parte a parte.[5]

4 *PhP*, p. 386.
5 *PhP*, p. 387.

El *ego cogito* es *ego sum.* La conciencia dibujada en el intelectualismo no tiene secretos para sí misma pues sus límites coinciden con el saber de lo que existe, un campo de existencia que, además, es constituido por ella. La totalidad del *cogito* y de *lo que es* está iluminada por la luz natural que otorga certeza y evidencia al objeto que enfoca, un objeto que, lejos de ser la cosa múltiple y misteriosa que supuestamente reposa en un mundo exterior, es una representación recortada que pulula en el receptáculo cerrado consciente. Lo verdadero y lo falso ya no son definidos basándose en la correspondencia o la incoherencia, respectivamente, entre lo externo y lo interno porque, propiamente hablando, no hay afuera, no hay nada que exceda las lindes de una conciencia omnipotente. Pero si el *cogito* se conoce por completo, si nada escapa a su luz, ¿cómo dar cabida a la alucinación, que es un contacto con un ser no real-real, que es falsedad manifiesta a un sujeto que sabe de la consistencia de sus percepciones reales-reales? Como ya se dijo, el intelectualismo sólo puede obviar los hechos y amoldar el fenómeno alucinatorio a su peculiar sistema para intentar salvaguardarlo. Lejos de tomar en consideración lo que el individuo alucinado relata, se limita a afirmar que éste «no puede oír o ver en el sentido fuerte de estos vocablos. Estima, cree ver u oír, pero no ve, no oye efectivamente».[6] Ahora bien, esta explicación de la alucinación no sólo no da cuenta fehaciente de dicho fenómeno, sino que, además, pone en serio peligro la idea de conciencia que se pretendía poner a salvo. Efectivamente, la alucinación así mostrada nos coloca frente a un ámbito oscuro que, por principio, no puede darse en un *cogito* plenamente iluminado; nos pone ante un corte en el seno mismo de la conciencia que la convierte en incompleta, una incompletud imposible dadas las bases teóricas tomadas como fundamento. Resulta, pues, que desde esta perspectiva la alucinación y el *cogito* son incompatibles: definir —definición que es una reconstrucción— a la primera supone la caída del último, al tiempo que la concepción cerrada de éste impide una correcta caracterización de aquélla.

Ni el empirismo, que se afana en aplicar el modelo E-R de la percepción a la alucinación, ni el intelectualismo, que insiste en amoldarla a su idea de conciencia, logran ofrecer una explicación coherente del fenómeno alucinatorio. Se han preocupado tanto por mantener a salvo sus respectivos edificios conceptuales parapetándose tras el ser objetivo por ellos

6 Ídem.

construido, que no se han dignado en estudiar a fondo esa alucinación que puede señalarnos la clave para diferenciar lo real-real de lo real-mórbido. ¿Qué hacer, pues, para dar buena cuenta de este fenómeno tan fundamental? Como afirma Merleau-Ponty, «No hay que construir la alucinación […] Cuando el alucinado dice que ve y oye, no hay que creerle, porque también dice lo contrario; pero hay que comprenderle, entenderle».[7] Ahora bien, ¿en qué se concreta esta peculiar hermenéutica? Caben aquí dos opciones: ora consideramos esa ilusión desde fuera y nos erguimos como los jueces de la desviación desde el lugar privilegiado que nos otorga nuestra conciencia sana, ora somos conscientes de que las diferenciaciones excluyentes no tienen sentido en este campo y de que sólo podremos dar cuenta de la alucinación si tenemos claro que «Lo dado, no es […] la conciencia sana con su *cogito* y, por otra parte, la conciencia alucinada, la primera siendo juez único de la segunda y reducida en lo que a ella se refiere a sus conjeturas internas: es el médico *con* el enfermo, yo *con* el otro, mi pasado *en el horizonte de* mi presente».[8] Hay que comprender la alucinación internamente, lo cual no significa que uno haya de inyectarse o de inhalar alguna sustancia que le provoque visiones extrañas, sino que quiere decir que hay que entender aquel fenómeno desde la perspectiva que nos es propia en tanto que sujetos, tomar en cuenta las deformaciones inherentes a este punto de vista y estudiar la alucinación *con* el alucinado, descubrirnos mutuamente: él en su delirio, yo en mi realidad-real. Lo que se trata no es de establecer una plataforma externa desde la que desmenuzar la ilusión hasta llegar a desvirtuarla, sino que hay que favorecer la intercompenetración, el inter-entendimiento, porque sólo de este modo podremos averiguar por qué la alucinación es tal y por qué la realidad-real sigue siendo real. Pero, ¿qué hallamos si aplicamos esta peculiar hermenéutica? La respuesta merleau-pontiana es sumamente interesante:

> Si clasifico las voces y las visiones de mi interlocutor entre las alucinaciones, es porque no encuentro nada semejante en mi mundo visual o acústico. Tengo, pues, conciencia de captar con el oído, y sobre todo con la vista, un sistema de fenómenos que no solamente constituye un espectáculo privado, sino que es para mí e incluso para el otro el único posible, y ahí está lo que se llama lo real. El mundo percibido no es solamente *mi* mundo, es en él que veo

7 *PhP,* p. 389.
8 Ídem.

> dibujarse las conductas del otro, éstas también apuntan a aquél y él es el correlato no sólo de mi conciencia, sino también de toda conciencia *con que pueda encontrarme*. […] Tengo […] conciencia de percibir un medio que no «tolera» nada más que lo escrito o indicado en mi percepción, comunico en el presente con una plenitud insuperable. El alucinado no llega a creer tanto: el fenómeno alucinatorio no forma parte del mundo, es decir, no es *accesible,* no hay un camino definido que conduzca de él a las demás experiencias del sujeto alucinado o a la experiencia de sujetos sanos. […] Las alucinaciones tienen lugar en una escena diferente de la del mundo percibido, están como superpuestas […] Si la alucinación no tiene lugar en el mundo estable e intersubjetivo, será que le falta la plenitud, la articulación interna, que hacen que la cosa verdadera se apoye «en sí», actúe y exista por sí misma. La cosa alucinatoria no está, como la cosa verdadera, henchida de pequeñas percepciones que la llevan a la existencia. Es una significación implícita e inarticulada. Frente a la cosa verdadera, nuestro comportamiento se siente motivado por «estímulos» que cumplen y justifican su intención. Si se trata de un fantasma, la iniciativa viene de nosotros, nada responde del exterior de la misma. La cosa alucinatoria no es, como la cosa verdadera, un ser profundo que contrae en sí mismo una espesura de duración, y la alucinación no es, como la percepción, mi toma concreta sobre el tiempo en un presente vivo. Se desliza por el tiempo como por el mundo. […] La alucinación no está en el mundo sino «frente» al mismo, porque el cuerpo del alucinado ha perdido su inserción en el sistema de las apariencias. Toda alucinación es, primero, alucinación del propio cuerpo.[9]

Como puede observarse, Merleau-Ponty nos presenta aquí las diferencias fundamentales entre la realidad-real y la realidad-alucinada, unos rasgos distintivos que vamos a resumir a continuación. En primer lugar, consideramos que una visión o una audición son alucinaciones por su *extrañeza,* por sobresalir insólitamente del mundo intersubjetivo y romper, en cierto modo, ese compartir el universo que damos por sentado desde nuestro nacimiento.[10] Por otra parte, cuando percibimos algo realmente-real somos capaces de reproducir en otro momento el camino que nos ha llevado a dicha experiencia. Así, por ejemplo, ahora giro la cabeza hacia la derecha y me encuentro con la visión del ordenador y de determinadas fotos; sé que minutos después puedo volver a ver la computadora y las imágenes simplemente moviendo, como antes, la cabeza hacia cierta dirección. Además, si le indico a mi compañero que haga lo mismo que yo, es indudable que él percibirá ese aparato y esas fotografías. Nada de esto

9 *PhP,* pp. 389-390.

10 Esto se comprueba fácilmente en la vida cotidiana. Cuando estamos acompañados de varias personas y una de ellas ve u oye algo que los demás no vemos u oímos, le decimos que «está alucinando».

sucede en el caso del fenómeno alucinatorio. En éste no hay posibilidad de reconstruir la senda que lleva hasta la realidad-alucinada: ella aparece, sin más, sin saber por qué viene, sin saber por qué se va. Esta intersubjetividad y este tejido de coherencia que le faltan a la alucinación hace que aparezca con una porosidad y una inarticulación que la diferencian claramente de la realidad-real que es compacta y una malla bien entretejida de experiencias que se siguen unas a otras. Pero aquí no acaban las distinciones. Así como el mundo real-real nos ofrece estímulos, nos cuestiona en tanto que somos corporalidades actuantes y nos incita a la respuesta en forma de comportamiento, el universo real-mórbido no es capaz de hacernos reaccionar como instancia externa porque la alucinación es en primera persona y es el propio yo el que se estimula originando unas conductas que a los «cuerdos» se le revelan como esperpénticas. Además, esa visión extraña no tiene duración determinada, rompe las barreras del tiempo y, simplemente, *es*. El *sido* y el *será* le son imposibles, algo lógico si tenemos en cuenta que parece que no hay una cadena existencial que desemboque en la alucinación —el supuesto antes— ni hay un después alucinatorio porque, al fin y al cabo, aquélla es como un hiato en la vida, un corte brutal de la normalidad común y compartida. Finalmente, hay que señalar que la realidad-irreal no acontece en el mundo porque, que algo suceda en ese medio que nos acuna supone, por un lado, que cumpla las normas de la intersubjetividad y, por otra parte, implica reconocer que el sujeto está inserto en el universo mediante su cuerpo. Éste es el pivote del experimentar humano en el entorno común. Por eso, que se produzca una alucinación conlleva romper con lo compartido —como ya dijimos— y caer en el silencio de la soledad, así como supone arrancar a la corporalidad corpórea del suelo mundano en el que extiende sus raíces, se nutre y con el que llega a confundirse. Ésta es la razón por la que Merleau-Ponty afirma con rotundidad que la alucinación es, antes de nada, alucinación del cuerpo propio o, en otros términos, «la ilusión de ver es […] no tanto la presentación de un objeto ilusorio como el despliegue y, por así decir, el enloquecer de un poder visual en adelante sin contrapartida sensorial».[11] La corporeidad corporal propia sin mundo real-real en el que estar plantada es como una flor sin tierra que acaba secándose y siendo una simple caricatura de lo que fue. Una vez despojado de su medio natural-real, el

11 *PhP,* p. 392.

cuerpo se desdibuja y deja libre un ámbito por el que se cuela la semipresencia alucinatoria. Esta pseudopresencia es como un virus informático: una vez ha infectado al *soma,* recoloca a su antojo los dominios sensoriales, los ejes del esqueleto postural y, de ese modo, la primigenia irrealidad que se había introducido por la herida corporal —que es también una fisura sangrante en el mundo— origina un andamiaje real-mórbido que vale como realidad-real para el sujeto alucinado. Éste cree que su alucinación es real —aun cuando la distinga de la percepción real-real— al igual que la persona «sana» considera que su percepción es real. Pero, ¿cómo es posible esta equiparación? Porque Merleau-Ponty no se mueve en el terreno delimitado por el «ser objetivo», sino que remite a un estrato prelógico: al de la «fe perceptiva». El individuo alucinado y el normal pueden ser considerados como tales y comprenderse sin anularse porque ambos asientan su existencia sobre la creencia ciega en que aquello que ven o, en general, sienten es cierto así como de que ven y perciben lo que han de ver y percibir. Esta opinión primera es la que, en definitiva, articula las diferentes realidades y propicia el diálogo entre ellas, una plática que es indispensable para saber de la realidad-ficticia y de la realidad-real.

3. Conclusión: ¿Cabe una extrapolación a la realidad virtual?

Aunque Merleau-Ponty estaba bien informado sobre los avances de la cibernética y no le era ajena la existencia de artilugios cada vez más sofisticados que podían realizar cosas hasta entonces inusuales, poco podía imaginar que décadas después de su aciaga muerte un técnico informático sería capaz de crear con la ayuda de un ordenador una realidad ficticia a gusto de determinados consumidores ávidos de ciertas experiencias o con ganas de llevar a cabo sus ilusiones más ocultas —recogiendo una expresión de la película *Desafío total,* «¿qué tal un *ego*-tour?»—. Por eso su tratamiento de la alucinación es eso, un tratamiento de la alucinación que se aleja bastante de lo que es la realidad virtual. A nuestro juicio, su análisis nos informa muy bien acerca del fenómeno alucinatorio, de la diferencia entre lo real-ficticio y lo real-real, pero poco nos ayuda a distinguir lo real-real de lo real-virtual, y ello por los motivos que señalamos a continuación. Existen una serie de diferencias fundamentales entre la alucinación y la realidad virtual: 1) en aquélla no media una elección: simplemente se produce, nos posee y no podemos librarnos de ella cuando nos place. Sin embargo, la realidad

virtual es, hoy por hoy, un juego en el que decidimos participar. Somos conscientes de que nos vamos a poner un casco, unos guantes, etc., y, por lo tanto, sabemos que entramos en otra esfera «real» que podremos abandonar quitándonos el equipo informático o diciendo una clave. 2) La porosidad de la cosa alucinada es distinta de la del objeto virtual. La esponjosidad de aquélla es fruto de la incapacidad de rehacer el camino que haga reproducible a voluntad la alucinación. Ésta es como un corte en la vida normal, un abismo de irrealidad que corta el flujo de la existencia común. Por contra, la porosidad de lo virtual es producto de las limitaciones técnicas que no siempre logran reproducir la realidad-real, pero que, a la larga, se superarán, con lo que será casi imposible diferenciar la realidad-real de la realidad-virtual. 3) Salvo casos excepcionales, el fenómeno alucinatorio está adherido a un solo sujeto, es una experiencia solitaria, mientras que la realidad virtual crea un mundo paralelo que puede ser intersubjetivo dependiendo de las personas que participen en el juego.

Con nuestro estudio del texto de Merleau-Ponty sobre el fenómeno alucinatorio hemos podido, además de saber un poco más acerca de éste, averiguar cuáles son los rasgos que distinguen la realidad-alucinada de la realidad-real y de la realidad-virtual. Pero las diferencias manifiestas entre la alucinación y lo virtual impiden una extrapolación de lo dicho acerca de aquélla a ésta, aunque bien es verdad que podrían reproducirse las líneas generales del análisis merleau-pontiano para conseguir hallar las desemejanzas entre la realidad-real y la realidad-virtual. Esta cuestión, que ahora empieza a preocuparnos, dentro de pocos años será urgente resolver para no perdernos en la espesura de la creencia ciega en mundos de dudosa existencia. Hay que superar las reticencias que la filosofía suele tener con la ciencia —un distanciamiento buscado que es mutuo—, entablar un diálogo serio para intentar dar solución al dilema de la realidad-real y la realidad-virtual. Como no se logre, dentro de cierto tiempo, antes de comenzar una charla tendremos que preguntarnos si la sala en la que estamos es producto de un programa informático o si es parte del mundo que nos acuna desde nuestro nacimiento e, incluso, tendremos que decidir si nuestros interlocutores son fruto de la imaginación de un técnico que les ha dado la forma deseada o si son esos seres humanos que nos han acompañado desde nuestra tierna infancia. Y aún más, en primera persona habré de interrogarme sobre mi propio cuerpo y, finalmente, tendré que dilucidar si estoy haciendo un *ego*-tour. Ardua tarea, sin duda.

LA REALIDAD EN EL FENÓMENO ALUCINATORIO

Esperanza González Durán (Universidad de Sevilla)

La presente exposición, acerca de la realidad en el fenómeno alucinatorio, intenta una aproximación a dicho fenómeno en una lectura que pudiese incorporar elementos proporcionados por la fenomenología de Husserl, a fin de incorporarlos a nuestra comprensión de la existencia esquizofrénica en relación con el sentido de la realidad para el alucinado.

En el punto de partida, el vínculo que el enfermo establece con las cosas procede de su conciencia perceptiva a través de sus representaciones, y está en relación con los afectos, que en él se traducen en la presencia inmediata del objeto imaginado, sin que intervenga la función crítica en busca de un posible desengaño, propia de la conciencia perceptiva.

La alucinación es, por tanto, un fenómeno constituido por la conciencia. En ella, la virtualidad estriba en la vivencia del mundo de la imaginación como si del real se tratara. El alucinado somatiza este proceso como consecuencia de una alteración de la sensopercepción por el estado alterado del pensamiento.

Realidad y fantasía en el enfermo

La empatía es la operación de la conciencia que permite *salir fuera,* ponerse en la relación con el otro mediante un conjunto de relaciones simétricas y proyecciones que deben ser analizadas desde el punto de vista

del sentido: el otro es otro para mí porque yo, a mi vez, soy otro para él; en este sentido las relaciones son simétricas. Si el sujeto «comprende mal» la noción de «salida de mí», entonces se trata de un sujeto que ya no funciona normalmente, su «salida» no tiene lugar según las operaciones de la conciencia que constituyen el objeto en la normalidad.

En el momento en que aparecen los obstáculos ya no sabemos lo que significa «salir». La realidad no está conectada con la salida de mí. Es el caso del enfermo que ve la realidad (lo que para él es «normal») como si la realidad fuera continua y no hubiese ruptura entre lo que piensa y lo que hace. La empatía analogizante no puede ser más que el punto de partida, el punto de análisis de la culminación de esas relaciones que existen siempre entre el dentro y el fuera, pero no puede explicarlas por completo, en el límite.

Una de las operaciones de constitución del otro como álter ego es la de autoextrañamiento. El «como si yo estuviera allá» representa el primer descentramiento. La conciencia posicional tiene que ver con el «como si», de modo que la fantasía sería como un «ponerse fuera». En el caso normal no se trata más que de una cuasi-fantasía, porque yo tengo frente a mí el cuerpo del otro, al que percibo. Si no fuese capaz de distinguir y la posición del otro por parte de la fantasía se efectuara sin que el cuerpo del otro estuviese «ahí», entonces aparecería el problema: afirmaría al otro fantaseado y no funcionaría la función de desengaño.

En el caso normal, la fantasía está restringida por la aparición efectiva del otro o del objeto en el mundo. En el caso del enfermo estamos frente a una fantasía no restringida. En la alucinación, el sujeto está en la fantasía pura y absoluta. Sus objetos alucinatorios pueden proceder de su historia infantil, de sus deseos, de su biografía, pero al final los tomaría fuera de ese ámbito y los transformaría, llevándolo a constituir el mundo de modo alucinante. Se trata, entonces, de comprender cómo opera ese «modo alucinante».

Al vivir el mundo de la fantasía, el alucinado tiene la experiencia de ser él el que habita su realidad; de no ser así, *separaría* esas experiencias del «como si» que tratan del sentido de las cosas que están fuera de la realidad, en un campo imaginario, pudiendo, en consecuencia, entrar en la realidad, porque sabría que la imagen que ha proyectado no es él mismo, sino su imagen. En cambio, el alucinado vive la imagen de forma actual. Para

el observador se trata de un «como si», pero no es así para el enfermo. El observador puede ver la variación «como si» de lo puesto por el enfermo respecto de la posición propia, pero el alucinado no la vive de tal modo, sino como realidad.

De este modo, para el enfermo sólo es absoluto el punto de vista de la fantasía; no recoge información del conocimiento o del diálogo con el otro, sino que toma al yo imaginante como punto de partida. El sujeto normal es dueño de sus experiencias, el comienzo está en sí mismo como punto cero de orientación, todo lo que haga tiene que ver con la realidad del sujeto, con la experiencia que tiene de su yo, todo esto es cierto, pero tal experiencia está permanentemente sujeta a la crítica de la percepción y a la búsqueda de plenificación de lo percibido, de modo que la alerta respecto a la posibilidad del engaño confirma o no la creencia de la *doxa*. En la alucinación, el esquizofrénico tiene puesta la función de la realidad en una ficción constituida a partir de otro encuadre, del que surge una realidad que no se corresponde con la del individuo normal; lo que dice no es irracional, pero lo que propone surge de otra clase de racionalidad. Desde el punto de vista de la plenificación se produce una suerte de «estrechamiento», porque ha intensificado la vigencia del campo de los sentimientos y no deja pasar otra corriente de información; no hay explicación de campo porque no aparece nada disponible para él y el enfermo ha dispuesto todo en el seno de esa intensificación. La energía es desproporcionada con respecto al uso del hecho; por eso los afectos «se disparan» con una facilidad enorme y entramos en otro territorio. Al separarse, aparecen ya las enfermedades por la cantidad de carga que posee el afecto que desrealiza la realidad.

Actualidad y presencia

La virtualidad consiste en vivir el mundo de la imagen como realidad; la función perceptiva trae la vivencia de la sustitución, pero del tener conciencia de la conciencia depende el sentido de la realidad sustituida en el caso normal. Se puede pasar de un estado a otro. Sin embargo, la sustitución puede ser tan fuerte que se transforme en una sensación.

La noción de *desarraigo* parte de unos elementos que se integran en una función que podríamos llamar «estructural». Podría existir una con-

ciencia arraigada en la cual las relaciones que se establecen entre yo y el otro, entre mi conciencia íntima y profunda y la conciencia experiencial, aparecen de forma inmediata. Eso implicaría el conocimiento de lo inmediato, que haría aparecer una conciencia próxima, cuya proximidad parece que, en cierta medida, desvirtúa lo que es la relación de la conciencia consigo misma, porque la potencia que tiene la conciencia con respecto a sí misma no necesita de la prueba de lo inmediato. El desarraigo se produce cuando la conciencia asume esa realidad segunda como si fuera la primera.

Lo que debemos atender, en primer lugar, es la realidad, que se caracteriza por la presencialidad, el traer a la presencia las cosas (tal sería la actividad de la conciencia), hacerlas presentes. Se trata de un problema de proporcionalidad, en tanto la forma de pensar está proporcionada (en cuanto a dosis de racionalidad y de afecto en la constitución del objeto).

El esquizofrénico está desproporcionado precisamente porque lo que trae a la presencia son emisiones de pseudopersonalidades. El problema radica en que lo que trae la conciencia son hechos ausentes, ideas, imágenes, fantasías que la conciencia pone como reales, de modo que no hay para el esquizofrénico diferencia entre el espacio de lo real y el otro. Ahí hay una proporcionalidad de la razón, que lleva implicadas operaciones. En el acto de pensar que acompaña la posición de la cosa. Cuando me fijo en una cosa ya va incluida una noción de la distancia y sé también que se trata de una cosa, que no se percibe inmediatamente, sino que se da por perspectivas y en el juego que mantiene con otra cosas (el psiquismo capta las diferencias, las incluye en su horizonte de experiencia y puede presentificarlas por la imaginación o el recuerdo, sin necesidad de que la cosa esté presente). En la normalidad se es capaz de constituir una cosa en su presencia, lo presente apresenta los aspectos ausentes. Percibo el frente de una casa, puedo pensar que este frente tiene un detrás. Sartre señala que no hay perspectivas en lo imaginado. En esto se parece a la alucinación. El alucinado no busca más datos en lo que alucina: lo percibe como presente.

El horizonte se mueve entre dos límites que son la potencialidad y el hacer presente. Un sujeto estable vive en esas posibilidades, formas determinadas de esa actualización de lo que estaba en el trasfondo. A veces afirmo la esencia como real pero sabiendo que hago una trasposición. El psicótico vive en un mismo estado de cosas, actualiza lo imaginado en presencia, en hecho concreto, de un pasado, convierte la potencia en fenómeno.

¿Cuál es el interés del alucinado? La producción organizada de un sueño que le revela algo superior a lo que le da la realidad, no por la manifestación perceptiva, sino en el pensamiento productivo; si eligiera el ámbito real perceptivo se encontraría con el daño (carencias absolutas, mutilaciones, pérdidas, desmembramiento), pero el alucinado elige el dolor relacionado con la infelicidad, ya que no es tan peligroso como la desmembración (se da dolor a cambio de no sentirse destruido). También en el caso del enfermo, el mundo constituido, tal como en el caso normal, resulta de la síntesis pasiva de la conciencia. Pero en el primer caso la carga emocional es tan grande que inhibe la crítica de la función perceptiva. El enfermo considera el mundo imperfecto, ese algo que quiere, alguien se lo tiene que dar, y lo logra a partir de una estructura distorsionada en las operaciones de la conciencia.

El cuerpo del sujeto enfermo

El yo lo es de una conciencia encarnada en un cuerpo-vivido. Esto quiere decir que tiene con él una relación no reflexiva (salvo en el caso de un dolor). Ese cuerpo vivido tiene una organización no-reflexiva de sus movimientos en concordancia con los propósitos del ego. El yo se identifica con su cuerpo sin por eso tener una visión objetiva suya como de un cuerpo externo, visión que sí tienen los otros.

Tomemos ahora un caso patológico: Ana hace cosas y se afirma, pero no consigue sino vacío y decepción: lo que hace es real, pero sin legitimar, porque la legitimación viene del yo trascendental cuya relación con su cuerpo vivido falla. Hace una llamada al cuerpo en un esfuerzo de constitución, pero lo hace como si se tratara de un objeto, de un cuerpo externo. La raíz del autismo no empieza como el delirio, donde se cristaliza un mundo imaginario y sin comunicación con nuestro mundo, pero sí impregna el vínculo con el sí mismo y con el mundo. El cuerpo propio recibe un valor particular expresado en la atención que le da el hebefrénico a sus cuidados estéticos en el signo del espejo y el narcisismo esquizofrénico. «La postura así alcanzada no es postura de sí mismo: el cuerpo hebefrénico es postura (o posición) cerrada sobre sí, insistencia, inmovilidad y no postura abierta del cuerpo que se manifiesta en su autonomía

frente y para el Otro».[1] En el caso normal, las transferencias reguladas de los elementos producen en relación con la materia recibida (las sensaciones); la identidad supone siempre el estatus de la normalidad. Las referencias se dan en la comprensión de lo natural que tiene el sujeto, de forma espontánea. En el momento en que haya pérdida de identidad natural, aparecen otras formaciones. El hebefrénico es un sujeto que no puede vivir otra cosa que la secuencia de su propio yo, visto por motivaciones anteriores arcaicas. Opera en él una imagen de narcisismo, ya que tiene que ver con el cuerpo; el yo del hebefrénico no existe como tal, el sí del mundo se refleja en cierta medida en el cuidado de su cuerpo, las cualidades son las mismas. Por un lado está mostrando las diferencias entre las relaciones del yo normal con su cuerpo y su mundo, y por otro lado se transforma la relación con un cuerpo propio vivido que no llega a serlo como tal ni a ser sobrepasado, «instrumentado», como en la normalidad.

El vínculo con el mundo se modifica; la cosa está delante del enfermo, pero no tiene nada que ver con él; la paciente, Ana, reflexiona sobre lo que quiere conseguir, lo que no tiene, se da cuenta de lo que le falta, pero carece del impulso motor, como si no dispusiera de su cuerpo para aproximarse las cosas. En la alucinación, la percepción del cuerpo propio se produce cuando el alucinado proyecta, percibe, ve, toca de forma impactante. Esa noción de actualidad se produce porque hay una cosa que se llama «aquí». Es una sensación que se escapa del hecho de la representación, que representa todas las cosas cuando no son vistas nada más que con el aspecto de cosas que están delante de mí en presencia sensible. Junto con el cuerpo, de modo propio, el cuerpo orgánico no ha cambiado. Se trata de las diferentes posiciones que pueden presentar las cosas ante el cuerpo. El cuerpo es un objeto que tiene multiplicidad de órganos, lo que permite que las cosas puedan aparecer diversificadas. Sin embargo, están constituidas por la conciencia que funciona como punto cero de orientación, como un punto de partida unitario. Todo cambia menos ese centramiento perceptivo. Los cambios del cuerpo tienen que ver con el conjunto de las sensaciones. En ese proceso de selección las cosas van apareciendo en relación con los órganos correspondientes. La unidad de la

1 A. Tatossian, «Phénoménologie des psychoses», en *LXXVII, Congrès de Psychiatrie et de Neurologie de Langue Française,* París, Masson, 1979, pp. 69-70.

conciencia no traduce las sensaciones. Tiene que haber, de este modo, una unidad que me haga percibir las diferencias a partir de algo que no varía, la conciencia de ser yo mismo, el observador. Las variaciones de las cosas las percibo en relación con el tiempo. También entran en la percepción el espacio, las referencias del tiempo siempre buscan un tiempo actual, pero el tiempo no se presenta como una representación, se puede presentar como tiempo anterior, aunque tenga vigencia como «ahora»; el espacio siempre es «aquí» en relación con el yo:

> El tiempo «objetivo» en el hebefrénico y en Ana no está perturbado. En el caso de Ana la alteración de la temporalidad subjetiva acarrea el defecto de continuidad con lo anterior. Esta continuidad es esencial a la identidad del Yo y a la confianza en la constitución de la experiencia y sus consecuencias. Ella está despojada de toda posibilidad de maduración. En estas condiciones el presente como presentación no es sino pura discontinuidad y la confianza trascendental que lo fundamenta, desaparece. Los trastornos de la constitución del tiempo en el hebefrénico suprimen el a priori de Lebenswelt (= mundo vivido), cuyos vínculos con el a priori biográfico son ciertos, pero fuera de la competencia de la fenomenología.[2]

La historia del tiempo es un devenir en el cual los acontecimientos aparecen puestos en un orden en el que se da pasado, presente y futuro, los tres estados se unen en uno solo por la finalidad de la acción, por la finalidad que yo pretendo, movilizada por la motivación. Si un individuo carece de motivación, intentará reproducir siempre un esquema, y el esquema será una rutina: una conducta que va a reproducir siempre los mismos hechos que no tienen ni presente, ni futuro, una continuidad de la misma clase. Por ello, la experiencia no fluye. Si lo que tiene lugar es solamente una conducta repetitiva, que produce siempre los mismos hechos, no se distingue el pasado del presente, siempre constantemente se activa como presente lo que fue pasado, una pre-historia en el sentido de que lo que impone su vigencia es lo que ocurrió «antes». Su predominio organiza una habitualidad férrea, que carece de la relativa plasticidad propia del caso normal. Por eso tal vez es aceptable decir que en el hebefrénico el tiempo es prehistórico, es decir, que no llega a generar una historia.

---

2 Ib., pp. 68-69.

La comprensión del sentido en la alucinación

La exposición de la constitución del sentido es un tema central de la fenomenología. El impacto sobre nuestros sentidos recibido como impresión es configurado por la conciencia como materia *(hyle)* a que se aplican las operaciones de la conciencia. Éstas aceptan una separación desde el punto de vista del análisis bajo la denominación de noesis y noema. Son dos caras de la operación constitutiva: la actividad configurante, constituyente, por un lado, y por otro, el resultado, lo constituido, el noema, vale decir el sentido configurado. Pero ya hemos dicho que este proceso, en que se pone el sentido de los objetos del mundo, se afirma siempre con carácter presuntivo, sujeto a confirmación en la experiencia, ya que el sentido puesto lo es del objeto percibido. La experiencia de que se trata es la percepción. La génesis del sentido va decantando lo adquirido en el horizonte de experiencia de «instituciones originarias» que, en adelante, serán reactivadas para constituir objetos relacionados con ellas. Cada uno de nosotros vio una tijera por primera vez; hasta ese momento la constituíamos, por ejemplo, como dos cuchillos cruzados con dos agujeros. En el momento en que alguien (un adulto probablemente) nos explica la función y la vemos en acción instituimos originalmente el sentido «tijera» y de ahí en adelante esa institución será el elemento decantado en nuestro horizonte que nos permitirá comprender todas las demás tijeras que veamos. Pero en cada caso la posición «tijera» es presuntiva, o sea, está sujeta a crítica. Debo agotar mi experiencia hasta completar la percepción y asegurarme de que estoy constituyendo adecuadamente.

En el caso del paciente que sufre alucinaciones, los datos con que configura la realidad proceden precisamente de esas «impresiones fantasmáticas», esa «*hyle* fantaseada» en la que cree como si fuera perceptiva. Se trata de una conciencia imaginante en la que el paciente cree con el mismo tipo de creencia que en la actitud natural creemos en la *doxa* (el sentido de las cosas como siendo de por sí, fuera, en el mundo). Pero aun en este caso de hecho funciona la posibilidad de desencanto y crítica perceptiva. En el caso de la alucinación no es así. Por eso es interesante lo que este último año [2001] nos ha traído como ejemplo el filme *Una mente maravillosa,* porque si no la curación, por lo menos la posibilidad de hacer una vida relativamente normal se vincula al momento en que el enfermo decide no creer más en sus alucinaciones, aunque siga viéndolas.

Como en todos los casos de patologías, el principio de toda mejoría reside en la aceptación de su estado patológico por parte del enfermo. En este punto arranca la posibilidad de comprensión en la comunicación por parte del paciente. Él comunica permanentemente a partir de su no saber qué hacer con las cosas. El sentido de lo que expresa no se ajusta a la realidad; en ocasiones, produce una intensificación y hace surgir una «realidad» (entre comillas) totalmente nueva. Sus objetos constituidos tienen que ver con una historia dispersa, los extrae de su horizonte de experiencia, los pone como conciencia imaginante-alucinada y los afirma, cree en ellos como si procedieran de una conciencia perceptiva y como tales los comunica.

El alucinado está seducido por la palabra, no por el mundo; la palabra traduce su mundo interior. En la comunicación, el terapeuta recibe supuestos puramente subjetivos en los que el alucinado cree. Su verdad es un fenómeno alucinado que de algún modo forma parte de la naturaleza del sujeto.

Conclusiones

A partir de la metodología aplicada a la investigación, mediante técnicas cualitativas, llegamos a las conclusiones:

a) De que la alucinación es una alteración de la sensopercepción como consecuencia del estado alterado del pensamiento. Es, pues, el intelecto que se convierte en fantasía; el alucinado trastoca el orden del conocimiento y convierte en realidad la fantasía llevando a cabo una transformación imaginaria.

b) Las imágenes no se corresponden con la realidad, sino con la creación de un orden de realidad nuevo, que tiene que ver con un hecho anterior que es de desestructuración de la relación que existe entre entendimiento y objetividad, ya que la asociación de las imágenes las realiza libremente. El pensamiento se ha hecho plástico y anula la objetividad por la intensidad de sus afectos.

c) En el enfermo se da una proyección de sus imágenes hacia un tiempo inmediato. Como diría Husserl, están puestas en un tiempo anterior que contiene todas las posibilidades de la experiencia y ahí sí cabe la reflexión. En el alucinado el curso de la

realidad no es normal y, por lo tanto, no tiene normatividad, no existe regularidad en el proceso ni homogeneidad en los objetos ni en los conceptos, no cabe la comparación.

d) El alucinado rompe el sentido de realidad. El pensamiento le sirve para estar en la realidad, él tiene la idea, el entendimiento, pero ha roto el dispositivo, la relación con lo real, y lo somatiza, lo pone todo en la actualidad, presentifica el hecho alucinatorio, el cuerpo lo vivencia todo.

e) En la sensopercepción hay también un momento anterior, el alucinado escucha voces, ve imágenes que no se dan en la realidad, y traduce en palabras el pensamiento. Este conocimiento de lo que es la realidad ocasiona alteraciones a nivel somático y aparece una modificación de la corporalidad, de la sensopercepción. Es el clima del cuerpo que se ha afectado.

Bibliografía

GONZÁLEZ, E. (2000), *Psicología Fenomenológica,* Madrid, Biblioteca Nueva.

HEIDEGGER, M. (1991), *El ser y el tiempo,* Madrid, FCE.

HUSSERL, E. (1973), *Zur Phänomenologie der Intersubjektivität,* II y III, La Haya, M. Nijhoff.

— (1985*a*), *Meditaciones Cartesianas,* Madrid, FCE.

— (1985*b*), *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica,* Madrid, FCE.

— (1988), *Las Conferencias de París,* México, UNAM.

— (1991), *La crisis de las ciencias europeas,* Barcelona, Crítica.

— (1994), *Problemas fundamentales de la fenomenología,* Madrid, Alianza.

IRIBARNE, J. V. (1987), *La intersubjetividad en Husserl,* vol. I, Buenos Aires, C. Lohlé.

— (1988), *La intersubjetividad en Husserl,* vol. II, Buenos Aires, C. Lohlé.

— (1990), «La problemática ética en el pensamiento de Husserl», *Dianoia*, pp. 51-60.

— (1993), «La cuestión de la libertad en el pensamiento de Husserl», en *El pensamiento de Husserl en la reflexión filosófica contemporánea,* Lima, Instituto Riva Agüero, pp. 3-20.

— (1994), «Teoría de los instintos y organización perceptiva», en *La problemática del cuerpo en el pensamiento actual. Actas de la II Conferencia Internacional de Psiquiatría y Psicología Fenomenológica,* Buenos Aires, pp. 177-188.

JASPERS, K. (1993), *Psicopatología general,* México, FCE.
— (1997), *Escritos psicopatológicos,* Madrid, Gredos.
SARTRE, J.-P. (1966), *El ser y la nada,* Buenos Aires, Losada.
— (1970), *La imaginación*, Buenos Aires, Sudamérica.
— (1976), *Lo imaginario*, Buenos Aires, Losada.
— (1987), *Bosquejo de una teoría de las emociones,* Madrid, Alianza.
TATOSSIAN, A. (1979), «Phénoménologie des psychoses», en *LXXVII Congrès de Psychiatrie et de Neurologie de Langue Française,* París, Masson.

This page intentionally left blank

MODELO FUNDACIONAL DE LOS ACTOS INTENCIONALES: ALCANCES Y LÍMITES

Julio C. Vargas B. (Universidad del Valle, Cali-Colombia y Universidad de Wuppertal)

En este trabajo intento desarrollar la siguiente pregunta: ¿cuáles son los alcances y límites del modelo fundacional de los actos intencionales propuesto por Husserl en el marco de la fenomenología descriptiva de las *Investigaciones lógicas* y la fenomenología trascendental de las *Ideas I*? De antemano debo aclarar que mi interés es abordar el tema de la fundamentación tan sólo en el marco de los actos intencionales. En particular deseo examinar el modelo que da cuenta de la relación entre los actos intencionales en el marco de la fenomenología estática.

El modelo fundacional de los actos de la conciencia tiene su origen en Brentano, pero Husserl, en el contexto de su programa filosófico, lo desarrolló y reelaboró como uno de los aspectos centrales de la fenomenología en dos versiones, la primera presentada en las *Investigaciones lógicas* y la segunda en las *Ideas I*. El modelo, en sus dos versiones, está conformado, según una imagen «geológica», por diversas capas, en cuya base están los actos objetivantes o dóxicos, cuya función básica es dirigirse, constituyéndolo, al objeto intencional. El modelo fundacional se caracteriza especialmente por el primado de los actos objetivantes o dóxicos sobre los actos no objetivantes o fundados, esto es, los actos valorativos, volitivos y prácticos en general. Husserl mismo señala la aporía a que conduce dicho modelo. Mis reflexiones sobre esta problemática se dividen en dos partes.

En la primera presento las aporías que Husserl identifica en el modelo fundacional, esto es, la imposibilidad que tiene el entendimiento para intuir los valores y, de otra parte, la sensibilidad para objetivarlos. En la segunda parte intento realizar un balance de los aportes y límites de dicha relación fundacional. Además, intento mostrar cómo el desarrollo de la aporía conduce la fenomenología hacia un método genético, según el cual las intencionalidades teórica y práctica tienen un origen común en la síntesis pasiva y, en consecuencia, no se deben separar tajantemente los actos objetivantes de los no objetivantes o fundados, pues ellos están entrelazados. De este modo, la objetivación está atravesada por las pulsiones, tendencias, instintos y estados de ánimo.

Las presentes consideraciones intentan contribuir a dilucidar el tránsito de una concepción de la ética como teoría formal de los valores y como teoría formal práctica, hacia una ética centrada en la renovación personal y cultural, planteada por Husserl en el marco general de sus artículos «Renovación del hombre y la cultura» de la revista *Kaizo,* en sus *Lecciones de ética* de 1920, así como en las lecciones de *Introducción a la filosofía* de 1923, entre otros.

I

El modelo fundacional de los actos intencionales presenta algunas dificultades fundamentales, las cuales si bien ya fueron identificadas por el propio Husserl, con todo, él siguió buscando nuevas vías para su preservación. En todo caso, a principios de la década de los años veinte podemos identificar una nueva concepción de los actos intencionales.

La principal aporía del modelo consiste en la pregunta sobre cómo es posible que los actos fundados, por ejemplo los actos valorativos, puedan constituir una región ontológica propia. En adelante examinaré los actos valorativos, pues ellos fundan, a su vez, los actos volitivos y prácticos en general. El problema se puede desarrollar en dos pasos. En primer lugar, surge la pregunta ¿cómo es posible que los actos valorativos aprehendan los valores, si esta función tan sólo la realizan los objetivantes o dóxicos? Los actos dóxicos o de creencia tan sólo pueden constituir objetos naturales o representaciones, de manera que, por ejemplo, de una percepción o un juicio no se puede derivar una valoración. Los actos valorativos como tales son

un sentimiento que acompaña a la objetivación; sin embargo, ellos por sí mismos no pueden objetivar el valor. La objetivación, esto es, la constitución de un objeto intencional, como ser trascendente a la conciencia y perteneciente a una región de la realidad (así, por ejemplo, la región de las representaciones, natural, espiritual, entre otras), sólo puede ser efectuada por actos dóxicos que atribuyen el caráter de ser del objeto, por ejemplo, ser valioso y sus respectivas modificaciones, a saber, lo posible, lo probable, lo dudoso y lo que imaginamos como valioso. Ahora bien, si los actos valorativos tan sólo son sentimientos que acompañan la representación, no pueden dirigirse por sí mismos al objeto, pues ésa es la tarea de los actos dóxicos. De ahí resulta la situación paradójica de que los actos valorativos tienen un contenido, un valor, que no es inmanente a ellos, pero ellos no se pueden dirigir a él porque ésa es la tarea de los actos objetivantes.

En este sentido, si los actos valorativos son un sentimiento —de hecho Husserl utiliza la palabra *Gemüt,* que podríamos entender como 'ánimo'— para designar la región racional valorativa, entonces ellos «son ciegos», permanecen ocultos y tan sólo son accesibles mediante la luz de los actos dóxicos, que les posibilita dirigirse a su objeto, a saber, los valores. De otra parte, el entendimiento no puede objetivar los valores, puesto que ellos tan sólo se presentifican intuitivamente ante los sentimientos o actos valorativos. Como ya dijimos, de la simple percepción no se desprende una toma de posición valorativa.

El marco general en que Husserl desarrolla estas consideraciones es su crítica al subjetivismo o psicologismo ético. De este modo, intenta desarrollar un programa análogo al de las *Investigaciones lógicas* de acuerdo con el cual los actos valorativos constituyen una objetividad, esto es, los valores, cuyo carácter es universal y no depende de las tomas de posición subjetivas o culturales. Los valores, entonces, conforman una región propia, de tal manera que resultaría posible desarrollar una ontología de los valores. Un aspecto básico de la pregunta por la racionalidad de los actos consiste en examinar si efectiva y verdaderamente aprehenden un valor. Ya que hemos visto que los actos valorativos no pueden objetivar el valor, para abordar esta pregunta es necesario reformular el problema. Con ello damos paso al segundo nivel del problema.

Husserl da un paso adelante y concede que a los actos valorativos y los actos objetivantes corresponden dos tipos distintos de intencionalidad con

sus respectivas regiones ontológicas. En los actos valorativos podemos identificar una estructura noético-noemática, por una parte el acto de valorar y por otra el valor. La valoración puede en cierto modo dirigirse, ahora sí, a su contenido, tomarlo como valor, pero siempre teniendo como base una representación. Así, en los §§ 116-117 de *Ideas I* Husserl plantea que en el correlato noemático de los actos fundados aparece una nueva dimensión, un modo de ser análogo a las posiciones dóxicas, es decir, nuevas regiones son constituidas. Gracias a un nuevo tipo de intencionalidad los actos valorativos pueden en cierto modo «objetivar», pero teniendo siempre como base una representación, así un valor aparece como valor existente. En palabras de Husserl: «Los valores son objetos […] un valor [es] una unidad que se constituye en la experiencia valorativa y no [es] el valorar propiamente valorar. Un valor es lo que es independientemente si es aprehendido en el valorar o no» (Husserliana, XXX, p. 290). En este contexto surge la pregunta de cómo es posible que los actos valorativos sean racionales, es decir, si bien es cierto que éstos se pueden, ahora sí, dirigir a un objeto, asumirlo como valor, cómo garantizar que éste es efectivo o verdadero y segundo, ¿proviene esta posibilidad de acceder verdadera y efectivamente a los valores de los actos valorativos mismos o de los actos objetivantes, o sea, gracias a la «mirada», a la objetivación de los actos dóxicos?

Los actos fundados son racionales si efectivamente logran la apercepción o aprehensión de un valor, en cuanto éstos se presentifican en la intuición en persona. Y es precisamente en la intuición, en la donación originaria del valor, donde se comprueba lo efectivo o verdadero, es decir, la racionalidad de un acto. Los actos valorativos deben estar en condiciones de poder efectuar una tesis o una toma de posición sobre el ser del valor con sus correspondientes modalizaciones, de modo análogo a como la realizan los actos dóxicos (cf. *Ideen I,* p. 267). Prueba de su objetividad es que podemos identificar en los valores relaciones de jerarquía entre ellos, así hay valores de menor y mayor rango en conexión con sus respectivos actos valorativos. Así, por ejemplo, que A sea más bello que B no depende de la pasión con que efectuemos la valoración. De ahí que el acto valorativo se distinga claramente de su objeto, el valor. Además, los valores se presentan, así como los objetos naturales, en calidad de efectivos o presuntos, válidos o inválidos.

Los valores como entidades objetivas pueden ser, entonces, objeto de una ontología formal, análogamente a como sucede en la región natural.

Husserl desarrolla lo que ya había entrevisto Brentano, esto es, una axiología formal o doctrina formal de los valores. Las leyes que ya Brentano había formulado ejemplifican las bases de esta doctrina, a saber, la ley de la absorción del valor (preferimos lo mejor que lo bueno, pues lo mejor contiene lo bueno), la ley de la sumación del valor (preferimos varios bienes a un bien particular) y la existencia de un bien es mejor que su no existencia. A partir de estas leyes Husserl plantea un imperativo hipotético, esto es, restringido a las circunstancias, según el cual debemos seleccionar siempre lo mejor dentro de lo posible (cf. Husserliana, XXVIII, p. 221). La axiología formal se traduce en una práctica formal, de tal manera que podemos juzgar la validez de los actos voluntarios, teniendo presente si ellos siguen o no un auténtico valor. El modo valorativo de la razón se valida en tanto realiza también *juicios* con una estructura noético-noemática de un modo análogo a como proceden la lógica y la ontología formal. Por ello el desarrollo cabal de una axiología formal, en analogía a una «matesis universalis» o doctrina de todas las formas posibles, permitiría la construcción *a priori* de las normas éticas y políticas para los comportamientos subjetivos y comunitarios posibles (cf. Husserliana, XXX, p. 303). El cometido de intentar desarrollar una ética formal constructiva análogamente a la lógica y ontología formales no pudo ser llevado a cabo.

II

En la segunda parte de mis consideraciones quiero hacer un balance de este modelo fundacional, en términos de sus aportes y límites. Ante todo, uno de los aspectos centrales y rescatables del modelo es la descripción intencional de los actos. Los actos, ya sean fundantes o fundados, tienen una estructura noético-noemática, son racionales en la medida en que pueden garantizar la presencia de su objeto en la intuición originaria y con ello otorgarle su respectivo carácter de ser. Esta presentificación se efectúa teleológicamente, esto es, los actos mentados se dirigen a su plenificación, pues los objetos no se ofrecen totalmente en un solo acto, sino por aspectos. De este modo, el acto posee siempre una estructura que va de la mención a la plenificación intuitiva.

Sin embargo, el modelo adolece de los siguientes límites. En primer término, la radical distinción entre actos objetivantes y no objetivantes, en

la cual se basa el modelo, resulta problemática. No es claro que se pueda establecer una división precisa entre los actos de la creencia o dóxicos y los actos del gusto, del sentimiento. La pretensión de que en la constitución dóxica, de los objetos naturales o de las representaciones, no entran en juego las valoraciones, las voliciones y los sentimientos en general, no es del todo sostenible. En este sentido la descripción de un instrumento de trabajo realizada por Heidegger es pertinente, puesto que es mediante el uso de, por ejemplo, un martillo como entramos en relación con él y, además, podemos añadir que en el uso del instrumento entran en juego también nuestras pulsiones, valoraciones, motivaciones. De este modo, Husserl desarrolla una nueva concepción de los actos intencionales, una intencionalidad pulsional o instintiva.

Si se borra la frontera entre los actos intencionales de la creencia y del sentimiento, la relación de fundamentación de los actos dóxicos a los actos valorativos y prácticos queda puesta también en entredicho. De ahí que la razón en sus usos práctico y valorativo no se deba concebir bajo el modelo del todo y las partes. Se trata más bien de una única razón que se presenta bajo dos aspectos que están entretejidos entre sí. Por ello, la indagación fenomenológica se dirige ahora, al modo de una arqueología, a explorar la raíz común de estos dos modos de la razón, esto es, la síntesis pasiva y activa así como su forma básica: las estructuras temporales. Es allí donde el método fenomenológico genético permitirá identificar que las pulsiones, los instintos y motivaciones son el motor de la síntesis trascendental, en cuanto posibilitan la unificación de las predonaciones o datos que aparecen a la conciencia aun antes de que los constituyamos como objetos. En el retroceso hacia la síntesis pasiva se puede entonces constatar que una misma tendencia, impulso o motivación, con sus variaciones teleológicas, rige los actos intencionales en toda la vida de la conciencia. A este origen común se debe que un mismo objeto pueda ser tema de nuestro conocimiento y que a la vez nos proporcione satisfacciones y emociones afectivas. En otros términos, que un mismo objeto sea tema de la razón práctica y teórica. Ello tiene como consecuencia que la metáfora del paralelismo entre ética y lógica, praxis y razón, se transforme en una relación circular y mutuamente abarcante; posición desarrollada especialmente en la fenomenología tardía de Husserl.

De este modo, la pregunta por la constitución de los valores, por el papel de los sentimientos en la constitución de la objetividad, llevará a

reformular el concepto de los actos intencionales como tomas de posición sobre el ser del objeto. En adelante, las pulsiones, tendencias, instintos y afectos entran en juego en la constitución del objeto. En esta nueva concepción de los actos la *motivación* da cuenta de su carácter intencional, esto es, de la región del espíritu, en contraposición a la causalidad física, que reina en la región natural. Ahora bien, a propósito del plexo entre teoría y valores Husserl plantea, en el marco de su obra *Crisis,* la fenomenología del mundo de la vida, según la cual las teorías tienen el peligro de olvidar el mundo como horizonte del cual surgieron, con sus valores y tradiciones, por lo que se tornan ciencias de hechos que no pueden dar cuenta de las preguntas sobre el sentido de la existencia humana (cf. Husserliana, VI, p. 4). Al diluirse la frontera entre los actos objetivantes o dóxicos y los actos valorativos ya no se puede sostener el «modelo geológico». De ahí que la relación de fundamentación de los actos dóxicos a los valorativos y de éstos a los prácticos tampoco se pueda mantener.

En segundo lugar, la racionalidad de los actos valorativos presenta una doble problemática. En primer término, persiste la aporía de la constitución de los valores como objetividades que forman una región ontológica. La ampliación de la estructura noético-noemática a los actos fundados, en otros términos, la participación de los actos dóxicos como arcónticos en cada toma de posición o tesis efectuada por un acto intencional, realiza precisamente la objetividad del valor, el reconocimiento de su ser auténtico; ahí reside la base del paralelismo de la constitución entre actos valorativos y actos dóxicos. En este punto cabe preguntarse por el concepto mismo de valor, esto es, si efectivamente podemos tener una intuición fenomenológica del valor como una entidad objetiva, o si más bien lo que tenemos son experiencias en las que valoramos un objeto o experiencias en las que hemos aprendido a realizar ciertas prácticas que consideramos como «valiosas», importantes para nosotros. Desde esta perspectiva, el concepto fenomenológico de costumbre o de habitualidad podría dar cuenta del origen de las esferas volitivas y valorativas.

Las habitualidades se enmarcan especialmente en una concepción de la intencionalidad dirigida, especialmente, a la constitución del sujeto personal, de tal manera que con su tematización se introduce claramente la temporalidad en la descripción de los actos intencionales. Por cierto, esta temática ya la había considerado Husserl en su obra *Ideas II*. Desde esta perspectiva, el yo no es considerado como un polo vacío que efectúa los actos intencionales,

según la versión del modelo fundacional. Más bien el sujeto personal se constituye a sí mismo mediante una identidad que va desarrollando en el transcurso de su historia. En este sentido el sujeto va adquiriendo mediante sus decisiones y valoraciones una «posesión», por lo cual afirma Husserl que la «persona es sujeto de capacidades» (cf. Husserliana, IV, p. 249).

Husserl hace referencia a las habitualidades como aquellas costumbres adquiridas en el transcurso de nuestra experiencia de vida, cuyo carácter no es empírico, esto es, accesible mediante la percepción al modo de un objeto, tal y como proceden los métodos introspectivos. Antes bien, las habitualidades son condiciones de posibilidad desde las cuales tenemos la experiencia de los objetos y del mundo. Ellas condicionan nuestro comportamiento. Para utilizar una métafora expresada por Held,[1] portamos siempre nuestras habitualidades en un espacio que no nos es directamente accesible, esto es, en nuestra espalda. Mediante las habitualidades tenemos a disposición el pasado, pero no bajo la forma del recuerdo, sino como lo actualmente válido, como nuestras convicciones que aún están vigentes y que si bien están siempre en el trasfondo las podemos actualizar. Estas convicciones, cuyo origen en la esfera de la síntesis pasiva está determinado por las pulsiones, tendencias, instintos y motivaciones, son las que determinan nuestras tomas de posición valorativas y nuestras voliciones.

En este contexto surge la pregunta de si acaso no tenemos una experiencia de los valores como objetividades universales, ¿estamos entonces condenados al relativismo y al psicologismo? Frente a esta alternativa la fenomenología genética proporciona elementos para entrever una vía, según la cual los objetos valiosos y las decisiones son constituidas bajo el trasfondo de nuestras habitualidades o costumbres. Ellas, en su carácter personal y cultural, determinan en buena medida, junto con los estados anímicos, nuestras tomas de posición valorativas y voliciones respecto de los eventos del mundo de la vida (así, por ejemplo, en el campo de la alimentación, la sexualidad, la visión de la familia, etc.). De este modo, las valoraciones están arraigadas en nuestras costumbres y, por tanto, en nuestra experiencia del mundo de la vida.

1 K. Held, «Acuerdo y entendimiento intercultural: posibilidades y límites», ponencia presentada en Morelia-México, en el Congreso Internacional de Filosofía de la Cultura, septiembre de 2002.

Por último, quiero terminar mi comunicación con dos breves anotaciones: en primer lugar, que los valores tengan su origen en la síntesis pasiva y en las pulsiones y tendencias que la motivan no quiere decir que lo valioso del objeto sea producto de la conciencia, porque ello significaría recaer en un subjetivismo o un «emocionalismo». En este sentido, el valor tampoco es producto de la satisfacción de una tendencia, sino que tendemos a un objeto porque lo reconocemos como valioso.[2] En segundo lugar, si bien la experiencia que tenemos del mundo está arraigada en nuestras costumbres o habitualidades, los «estados de ánimo» *(Stimmungen)* conforman otra dimensión que determina nuestra experiencia del mundo, en la medida en que ellos atraviesan nuestra vida, desde el nacimiento hasta la muerte. Un estado de ánimo fundamental determina desde lo profundo nuestros sentimientos a lo largo de nuestras vidas. En este sentido, una reflexión sobre el «temple o estado de ánimo» inspirada en la propuesta de Heidegger en *Ser y tiempo* podría complementar la tesis del retroceso a las costumbres o habitualidades para dar cuenta de la constitución de los actos valorativos y volitivos.

2 Cf. C. Lotz, «Husserl Genuss. Über den Zusammenhang von Leib, Affektion, Fühlen und Werthaftigkeit», *Husserl Studies,* 18 (2002), pp. 19-39.

This page intentionally left blank

SOBRE LA CONSONANCIA VIRTUAL Y LA DEGRADACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Luis Álvarez Falcón (IES Goya, Zaragoza)

1.

1. 1. Kant: «conformidad a fin sin fin»

La fuerza reflexiva del «Juicio» reside en la simple forma de la finalidad. En el § 10 de la *Crítica del Juicio,* en el tercer momento de la crítica del juicio estético, al poner en relación los juicios del gusto según la relación de los fines que en ellos se toma en consideración, Kant confirma uno de los supuestos programáticos para toda teoría estética contemporánea:

> La finalidad puede, pues, ser sin fin [...] Ahora bien, no tenemos siempre necesidad de considerar con la razón (según su posibilidad) aquello que observamos. Así, una finalidad según la forma, aun sin ponerle a la base un fin (como materia del *nexus finalis*), podemos, pues, al menos observarla y notarla en los objetos, aunque no más que por la reflexión.[1]

La «fuerza de juzgar» es la cuestión cardinal que ocupa la tercera crítica. El problema planteado en ella supera las propias intenciones de Kant, cuyas sorprendentes intuiciones inauguran un nuevo horizonte

1 E. Kant, *Crítica del Juicio,* Madrid, Espasa-Calpe, 1977, p. 120.

teórico todavía por descubrir. Recordemos que el marco general del planteamiento kantiano conecta necesariamente la teleología de la naturaleza con el concepto de «facultad de juzgar reflexionante» y el de «conformidad a fin», tendiendo un eslabón necesario entre la facultad de conocimiento y la facultad de deseo, y cerrando así definitivamente el sistema en tanto totalidad conexa y fundada del saber. La crucial distinción entre «juicio determinante» y «juicio reflexionante» representa el eje central en la articulación del planteamiento, si bien el problema último es la radical oposición entre lo particular, diverso y contingente, frente a lo general, a la unidad y a su necesidad. La diversidad de lo dado a la experiencia es irreductible. La facultad de juzgar es la capacidad de pensar lo particular y contingente en cuanto subsumido en lo universal y necesario. Mientras que en la facultad de juzgar determinante la regla es poseída previamente, es decir, precede a los casos como lo sabido, y los determina, en los casos en los que no se dispone de regla previa es necesario buscarla. La «reflexión» es precisamente el proceso de búsqueda de esta regla. El juicio reflexionante presupone lo particular y heterogéneo de la diversidad de lo dado e intenta fracasadamente su integración en una unidad «virtualmente» lógica de naturaleza y experiencia. Esta facultad de juicio no posee una guía preestablecida para la formación de conceptos empíricos, sino que le compete anticipar la adecuación y conmensurabilidad de la diversidad de lo dado, principio «a priori», subjetivamente necesario, pero objetivamente contingente. La facultad de juzgar reflexionante se caracteriza por su continua interrupción, es búsqueda y espera. Este carácter suspensivo de la anticipación se funda en que no hay garantías de dicha conmensurabilidad, no se puede preestablecer la conmensurabilidad de la diversidad de lo dado y, sin embargo, existe la continua necesidad de «proyectarla», de proyectar una realidad en la que el entendimiento pueda hallarse. La irreductible especificidad de la reflexión estriba en que no aplica una ley preestablecida, sino que insistentemente la busca. La facultad de juzgar reflexionante debe prever y anticipar la «conformidad a fin» de lo diverso. Como dice Kant en el fragmento citado: «La conformidad a fin puede ser, por tanto, sin fin». La noción de «conformidad a fin formal» debe de ser pre-veritativa, una cohesión o consonancia virtual de la indeterminación de lo diverso que la adecúe a nuestras facultades. Adecuación a la razón, sin concepto y conforme a fin. Es evidente que la facultad de juzgar requiere una forma lógica, aunque sólo sea en aparien-

cia, y subjetivamente conforme a fin, es decir, una finalidad sin fin. La índole suspensiva de la anticipación que proyecta el juicio reflexionante, esa búsqueda no garantizada y continuamente fracasada, esa insistencia en proyectar tal adecuación sin ninguna garantía, exige una forma lógica, aun sin que pongamos en su fundamento un fin. Ésta es la gran intuición kantiana. El juicio queda atrapado por una estructura en apariencia lógica, cuya finalidad no tiene fin, y que obliga al juicio a interrumpirse, a fracasar continuamente, pero a pesar de todo a seguir insistiendo en proyectar tal adecuación.

Adorno tuvo la perspicacia de resaltar la gran intuición providente que Kant legó en su tercera crítica. En su *Teoría Estética,* ejemplarmente bajo el epígrafe titulado «Ajuste y sentido», señala:

> La tendencia hacia un objetivo por la que las obras de arte se autoafirman es sólo la sombra de la finalidad exterior. Su parecido con esta finalidad externa es sólo formal y sólo por ello se defienden las obras de arte de su descomposición. La formulación paradójica de Kant según la cual debe ser llamado bello lo que tiende a un fin pero sin fin, expresa en el lenguaje de la filosofía subjetivo-trascendental este hecho con la fidelidad que siempre libera a las tesis kantianas del contexto metódico en que aparecen. Poseerán finalidad las obras de arte como totalidad dinámica cuando todos sus rasgos singulares estén ahí orientados hacia su objetivo, el todo, e igualmente el todo esté orientado hacia su objetivo, la plenificación o la disolución negadora de los rasgos. Al contrario carecerían de finalidad las obras de arte por haber quedado fuera de la relación medios-fines de la realidad empírica. La tendencia hacia el objetivo tiene en ellas algo de quimérico.[2]

Las palabras de Adorno son tan providentes como la intuición kantiana. La ontología formal de la relación entre las partes y el todo revela estructuras formales de gran complejidad: artefactos. Su tendencia hacia un objetivo, su finalidad sin fin, se culmina cuando todos sus rasgos singulares estén ahí orientados hacia su objetivo, el todo, e igualmente cuando el todo esté orientado hacia su objetivo, la plenificación o la disolución negadora de los rasgos. Adorno hace referencia a las «Obras de Arte» como estructuras lógicas con aparente finalidad. Cuanto mayor es el grado de densidad formal, mayor es, en términos kantianos, la fuerza de la facultad de juzgar reflexionante. La verdad en arte está en la apariencia lógica de la forma. El juicio se pierde en una finalidad sin fin y en este juego, las facul-

2 T. W. Adorno, *Teoría Estética,* Madrid, Taurus, 1980.

tades se experimentan a sí mismas modificando la sensibilidad. Benjamin señalaría el «Barroco» como el paradigma del arte popular, destacando la conexión necesaria entre su éxito y la alta saturación formal de las obras en tanto artefactos. Cuanto más articulada esté una determinada estructura en sí misma y, en este caso, de forma sintáctica, más eficaz será la fuerza reflexiva del juicio. La disociación contemporánea «artefacto-obra de arte» demuestra que la intuición kantiana responde a la estrecha relación entre la experiencia y la logicidad aparente o verosímil de una finalidad sin fin. Para Kant, la función del juicio reflexionante será anticipar la adecuación o conmensurabilidad de la diversidad de lo dado, principio subjetivamente necesario pero objetivamente contingente. Será necesario mostrar la universal validez de un juicio singular, que expresa la conformidad subjetiva a fin de una representación empírica de la forma de un objeto. Desinterés, universalidad subjetiva, conformidad a fin sin fin y necesidad subjetiva, serán los caracteres que Kant atribuya al juicio estético. Verdad y apariencia tendrán su conexión esencial en la necesidad de estructuras lógicas, en apariencia técnicas, cuya resolución es contradictoria y paradójica, y en cuyo resultado la síntesis no-violenta de la diversidad interrumpe, o suspende, el proceso de conocimiento para experimentar la realidad como fenómeno estético. Es una «oscilación» producida por la resistencia de este fenómeno singular a su integración en un todo. Así ocurre en el Arte y en todas las demás formas de experiencia. Allí es donde la reflexividad de la experiencia estética hace que los marcos racionales «revienten». En este «juego», en palabras de Benjamin y Adorno, la naturaleza lógica del conocimiento se queda encerrada en un laberinto descompuesto, sin salida. Su ir y venir, con aparente fin pero en un sinfín formal, tensiona los límites de nuestro conocimiento hasta enrarecer nuestra experiencia de la realidad, llegando a un «antes» excepcional, pre-reflexivo, pre-objetivo, o a un «después», cuyos esquemas racionales llegan a una saturación compulsiva de ritmo, regularidad y repetición tal, que los mecanismos de conocimiento estallan en el colapso que crea la apariencia, como representación unitaria y continuada de la realidad. De este modo se nos enfrenta definitivamente a una experiencia que tiene su origen en lo ordinario, pero que proyecta nuestra realidad, llevándola hasta sus límites, allí donde su naturaleza es inestable, esquiva, deslizante, huidiza, deformable, «transformista», plástica en definitiva, semejante a un extraño plasma, sin estado definitivo, porque ésta es la naturaleza de las apariencias y porque

la Razón, como señalaba Rousseau, tiende a extraviarse por los vericuetos que ella misma proyecta. En consecuencia, queda en completa evidencia la naturaleza de la reflexión anunciada por Kant. El reflexionar como búsqueda continuamente fracasada no tiene asegurado de antemano su éxito, pero exige anticipar el resultado, es decir, la unidad en la multiplicidad de lo dado, hasta el bloqueo racional, hasta la clara e impúdica exhibición del grado de pulsión formal, o saturación, de los mecanismos lógicos que llevan al límite nuestra experiencia sensible. En dicho confín se hace patente un enrarecimiento de nuestra experiencia, llevada a un extremo crítico e inestable, obligada, o más bien engañada a través de la construcción de apariencias, a seguir un camino con aparente finalidad lógica, en el que la reflexividad de lo sensible y la naturaleza regresiva y progresiva de nuestra experiencia van a demostrar sus excepcionales posibilidades, que de ordinario no son forzadas hasta ese extremo con tanta radicalidad, pero que son susceptibles de ello en todo el horizonte de nuestra experiencia posible, y no sólo en la experiencia del Arte. Es, en definitiva, la excepcionalidad de las condiciones que hacen posible nuestro conocimiento y el proceso de constitución de nuestra «imagen del mundo». Unidad, identidad, ritmo, repetición, regularidad y, en consecuencia, complejidad formal configuran la institución simbólica racional que organiza nuestros modos de experiencia.

1.2. «Consonancia virtual» en el espacio

La misma Ontología Formal que fundamenta el Arte como caso límite y soberano da existencia de ordinario a estructuras lógicas de una alta densidad formal, estructuras complejas en cuya finalidad la sensibilidad queda determinada por la relación entre su logicidad y la consiguiente reflexividad del conocimiento. La lógica de las estructuras ideológicas, el formalismo saturado de las estructuras económicas, la alta densidad de las estructuras culturales a través de los medios de transmisión de la información, la complejidad que configuran los sistemas de creencias, organizados en estructuras formales que se imbrican en complejas estructuras políticas, ideológicas, económicas, etc., componen una conjunción de formas lógicas de gran densidad formal. Esta conjunción representa, en términos kantianos, una cohesión virtual que la facultad de juzgar reflexionante adecúa a nuestras facultades, lo que de ahora en adelante denominaremos «consonancia virtual», es decir, la experiencia que resulta de la convergencia

mediante síntesis asociativas de diferentes niveles de estructura de alta saturación formal y gran eficacia constructiva.

Hay una separación entre las leyes universales trascendentales y la diversidad empírica. En esta separación se funda la posibilidad del juicio reflexionante. La conjunción de las estructuras que configuran esta gran red formal contemporánea es el intento de integración en una unidad virtualmente lógica de naturaleza y experiencia, en cuya búsqueda se produce el insistente extravío del juicio y el consiguiente colapso de las facultades, del mismo modo que en la Obra de Arte la fuerza del juicio reflexionante busca la conformidad a fin en un artefacto de nivel subtécnico, cuya aparente estructura formal interrumpe y suspende su búsqueda. El resultado es una proyección del mundo a través de una virtual consonancia de estructuras formales, conformes a fin, pero sin fin. Debemos insistir en que no hablamos solamente de una analogía entre «Obra de Arte» y «mundo global contemporáneo», obra de datos total, sino de mecanismos primitivos, básicos y originarios del conocimiento, comunes a la experiencia de los artefactos formales que configuran el *factum* del Arte y comunes a la experiencia de la gran red formal que configuran las estructuras del mundo globalizado. No es la premeditada imagen de un mundo como fenómeno estético, sino la consecuencia de la naturaleza de nuestros marcos racionales ante una nueva y excepcional situación. Podemos concluir que la «plasticidad» que surge de la experiencia de las obras de arte, en tanto artefactos de nivel subtécnico, es de semejante naturaleza a la «globalidad», como propiedad que emerge de la consonancia virtual de estructuras formales de carácter universal.

La alta estructuración de sistemas formales heterogéneos —económicos, financieros, fiscales, diplomáticos, militares, políticos, ideológicos, de transmisión de la información, etc.— configura la topología de un espacio universal. La topología de este espacio virtual reticulado constituye la forma de una red subtécnica de orden doble: estructural y funcional, estable y dinámico. Su objeto es la consonancia de diferentes regiones ontológicas: lo natural, lo social, lo global y lo local. De este espacio de conectividad surge y se transmite la «globalización», en tanto propiedad emergente. El análisis de la topología de este espacio puede llevarse a cabo considerando su complejidad como una aparente totalidad constructiva de carácter atributivo y procesual, compuesta de partes materiales y partes formales. Hasta aquí hemos hecho referencia constantemente al carácter

aparente y virtual de dicho espacio estructural, es decir, nos encontramos ante una construcción subtécnica o pseudocientífica. En este sentido, podemos aplicar a su análisis el mismo enfoque gnoseológico que aplicamos al estudio de la ciencia, con la consiguiente proliferación de situaciones definidas en los ejes sintáctico, semántico y pragmático: términos, relaciones, operaciones; referenciales, fenómenos, esencias y estructuras; normas, dialogismos y autologismos. Este enfoque nos puede permitir determinar las dimensiones del espacio virtual que resulta de la consonancia de los diferentes sistemas que convergen en esta red reticular que denominamos «mundo global».

La topología del espacio global que resulta de la consonancia de diferentes redes matriciales no es homogénea. Ésta será la clave para entender el fracaso de la función del juicio reflexionante en la anticipación de la adecuación o conmensurabilidad de la diversidad de lo dado a la experiencia. Las llamadas «zonas de baja intensidad» son áreas que escapan al diseño reticular, teniendo en cuenta que este diseño es, en términos kantianos, conforme a fin, pero sin fin, semejante, una vez más, al pseudoartefacto que sirve de *factum* a la obra de arte. En este sentido, la construcción virtual del espacio global es de la misma naturaleza inestable que los pseudo-objetos que el arte construye. Esta cualidad nos permitirá más adelante fundamentar la consecuencia crucial del carácter regresivo de su experiencia.

1.3. La urgencia del «espacio originario»

En *L'Oeil et l'Esprit,* Merleau-Ponty, en las que quizá fueron sus últimas palabras, advierte:

> El pensamiento «operacional» viene a ser una especie de artificialismo absoluto, como se ve en la ideología cibernética, en que las creaciones humanas son derivadas de un proceso natural de información, pero él mismo es concebido conforme al modelo de las máquinas humanas. Si éste género de pensamiento se hace cargo del hombre y la historia, y si fingiendo ignorar lo que sabemos de ellos por contacto y posición, trata de construirlos a partir de algunos índices abstractos, […] se entrará en un régimen de cultura donde no hay más verdad o falsedad respecto al hombre y a la historia, un sueño o una pesadilla de los que nada podrá despertarlo.[3]

3 M. Merleau-Ponty, *L'Oeil et l'Esprit,* París, Éditions Gallimard, 1964, pp. 11-12.

Para Merleau-Ponty, la fenomenología «re-sitúa» la dialéctica de las esencias y las apariencias dentro de la facticidad de la existencia, en consecuencia, no puede comprenderse el hombre y el mundo lejos de su «facticidad». La hipertrofia que produce una realidad «radicalmente administrada» por el pensamiento operacional es ejemplificada en los tratados cartesianos de *Dióptrica,* donde la proyección del mundo existente aparece como la *perspectiva artificialis* capaz de fundar una construcción exacta que elimine el enigma de la visión. La topología del espacio cartesiano es exacta, objetiva y verdadera, contra el pensamiento sujeto a la diversidad de lo dado a la experiencia, e incapaz de construir. Descartes, paradójicamente, «libera» al espacio del error, lo presenta como un espacio homogéneo, global y positivo, sin escondites, sin ilusión. En palabras de Merleau-Ponty: «Es el pensamiento que no quiere más acechar lo visible y decide reconstruirlo conforme al modelo que él se da».[4] Sin embargo, el mundo siempre «está ahí», con anterioridad a la reflexión. El espacio, el tiempo y el mundo «vividos» requieren el esfuerzo por encontrar el contacto ingenuo, el «hay» previo en el suelo del mundo sensible, del espacio vivido. El pensamiento operacional manipula, transforma, ensaya, opera, creando gradientes, matrices y estructuras sobre la base de un mundo bruto, con el peligro del denunciado régimen de cultura en el que apariencia y verdad terminan por confundirse en una constitución estética semejante al Arte. La visión operativa y aparentemente lógica de un mundo global como artefacto es peligrosamente ingenua. Volver a las cosas mismas es volver al mundo antes de su operativa reconstrucción, antes de la coherencia intrínseca del mundo como global y completa «representación». En la *Fenomenología de la Percepción,* Merleau-Ponty nos recuerda el momento en el que Husserl reanuda la *Crítica del Juicio* para hablar de la «teleología» de la conciencia. No se trata de dar a la conciencia humana el doble de un pensamiento absoluto que, desde fuera, le asigne sus fines. Se trata de reconocer la conciencia misma como proyecto del mundo, destinada a un mundo que ni abarca ni posee, pero hacia el cual no cesa de dirigirse. La experiencia estética aparece como una suerte de *recruzamiento* entre «lógica» y «apariencia», que muestra el mundo de este lado, sin habitar todavía y aún desconocido, «mundo primordial»

4 Cf. ídem.

o «naturaleza en su origen», «zócalo» bruto anterior a toda organización y sobre el cual, por tanto, reposa lo constituido. Merleau-Ponty propone el ejemplo de la pintura de Cézanne como una suerte de versión visual de la *epojé* fenomenológica. La pintura de Cézanne pone en suspenso los hábitos de nuestro pensamiento y revela el fondo de naturaleza inhumana sobre el que se instala el hombre. *Le doute de Cézanne (La duda de Cézanne)* aparece por primera vez en 1945 y posteriormente, en 1948, será publicada en *Sens et non-sens.* En ella, Merleau-Ponty anunciará la urgente necesidad de volver al fondo inmemorial de lo visible, zona muda, anterior al lenguaje, a la construcción operativa del mundo, a la conciencia y a la ética. Nos invita así, propuesta eminentemente paradójica, a volver nuestros ojos humanos sobre una región donde lo humano no está constituido todavía. En *La duda de Cézanne,* el movimiento por el que el artista vuelve a las fuentes mismas del sentido es interpretado como una suerte de comunicación potencialmente universal y originariamente racional. El artista apela a la razón ya constituida, en la cual enferman los hombres cultivados, a una razón que iluminaría sus propios orígenes. El ídolo y el mito parecen pertenecer a este mundo de lo elemental, de la totalidad, un mundo que designa como anterior a la creación porque es el reino inhumano del puro ritmo, de la pulsación salvaje, de la sensación bruta, de la pasividad y de la ciega fascinación.

> Cézanne no cree deber elegir entre la sensación y el pensamiento, como entre el caos y el orden. No quiere separar las cosas fijas que aparecen sobre nuestra mirada y su manera fluyente de aparecer, quiere tomar la materia en el momento de darse forma, el orden naciente por una organización espontánea. No pone el corte entre el sentido y la inteligencia, sino entre el orden espontáneo de las cosas percibidas y el orden humano de las ideas y de las ciencias. […] Vivimos en medio de objetos construidos por los hombres, entre utensilios, en casas, calles, ciudades, y la mayor parte del tiempo no los vemos más que a través de las acciones humanas que pueden ser los puntos de aplicación. Nos acostumbramos a pensar que todo esto existe necesariamente y es inquebrantable. La pintura de Cézanne pone en suspenso estos hábitos y revela el fondo de naturaleza inhumana sobre el que el hombre se instala. Es por lo que sus personajes son extraños y como vistos por un ser de otra especie. El paisaje está sin viento, el agua del lago de Annecy sin movimiento, los objetos helados vacilantes como en el origen de la tierra. Es un mundo sin familiaridad.[5]

5 M. Merleau-Ponty, *Sens et non-sens,* París, Éditions Gallimard, 1998, p. 22.

Asistimos al espacio original, la presuposición fenomenológica, prerreflexiva y antepredecativa, según la cual el mundo de las operaciones, de los artefactos, de las significaciones, de las conciencias despiertas, emerge o se separa de un fondo u horizonte primordial, proviene de una región bruta, de un mundo mudo de orígenes y raíces.

2. La «degradación» de la experiencia

2.1. Saturación formal y pérdida de experiencia

Anteriormente, definimos el término «consonancia virtual» como la convergencia mediante síntesis asociativas de diferentes niveles de estructura de alta saturación formal y gran eficacia constructiva, haciendo referencia a la topología de un espacio virtual, susceptible de operaciones y relaciones estructurales, que designa el espacio global emergente de la confluencia de estructuras ideológicas, económicas, jurídicas, sistemas de creencias y medios de transmisión de la información. Este concepto se opone al de «disonancia» y proviene de la terminología musical. En 1956, Adorno recopila una serie de trabajos bajo el título: *Disonancias. Música en el mundo dirigido.* Entre ellos, aparece uno de sus opúsculos más polémico y crítico, y a la vez, programático y fundacional: *Sobre el carácter fetichista en la música y la regresión del oído*. Es la respuesta formal a las tesis sostenidas por Benjamin en *La obra de arte en la era de la reproducibilidad técnica.*

En este breve trabajo, Adorno traslada su interpretación de la *Crítica del Juicio* al ámbito de la audición musical. El concepto expuesto de «conformidad a fin sin fin», la naturaleza del «juicio reflexionante» y su relación con la «logicidad» aparente de las construcciones formales tienen su aplicación en la recepción, por parte del público, de las obras musicales. Adorno atacará directamente a la música popular por la relación que establece entre la adecuación reduccionista de sus estructuras formales, convertidas en «mercancía», y la pérdida de experiencia que ello conlleva:

> Baste con recordar cuánto sufrimiento se ahorra quien no piensa en demasía, y cuánto más «de acuerdo con la realidad» se comporta de hecho quien afirma y acepta la realidad como la verdadera y justa, y, por otra parte, hasta qué punto dispone a su capricho sobre el mecanismo quien se acomoda a él sin protesta ni objeción alguna, para que la correspondencia entre la conciencia del oyente y la música reducida a la condición de fetiche siga siendo comprensible aun cuando no sea posible reducir aquélla a ésta. En el punto opuesto al fetichismo en la música se consuma una regresión del oír. Con ello

> no nos referimos a un retroceso del oyente individual a una fase anterior del propio desarrollo evolutivo interno, ni tampoco a un retroceso del nivel colectivo general. Antes al contrario, es precisamente la audición moderna la regresiva.[6]

Pitágoras denunciaba una regresión del oído ante cierta armonía universal de relaciones matemáticas que constituían el cosmos como idea operatoria. El concepto marxista del «fetichismo de la mercancía» será redefinido por Adorno. El nuevo fetiche es el aparato que funciona sin lagunas ni interrupciones, de metal pulido y cegador, en el que todas las ruedecillas engranan tan perfectamente unas con otras que no queda libre ni la más pequeña fisura para captar el sentido del todo. Esta gran densidad de mecanismos aparentemente formales se convierte en pretexto para eximir a los oyentes del pensamiento en el todo, cuya exigencia está ínsita en la audición adecuada y justa, y el oyente es convertido, en la línea de su mínima resistencia, en el comprador que todo lo acepta. La actitud de sometimiento se racionaliza como disciplina, hostilidad contra la arbitrariedad y la anarquía, a través de mecanismos puramente estéticos, formales pero sin concepto, conformes a fin pero sin fin. Este esquema formal de apropiación absorbe al sujeto a través de la reflexividad de lo sensible y de la apariencia lógica de las construcciones formales. Una vez más, la razón se extravía mediante la «reflexión», esta vez como arma de identificación y sometimiento. Ya Platón denunciaba el peligro del bloqueo racional que supone la construcción de apariencias, el circunloquio de la dialéctica de las apariencias y las cosas sin pasar por las ideas, peligro estético que nunca debe tener lugar en la República. Adorno interpretará este mecanismo anunciado por Platón y sistematizado por Kant, anunciando el carácter regresivo de la experiencia y la consiguiente pérdida de individualidad:

> La ambivalencia de los oyentes en situación regresiva se expresa de manera extrema en el hecho de que los individuos, todavía no del todo cosificados, desean sustraerse una y otra vez al mecanismo de la cosificación musical a merced del cual están entregados, pero también, y al mismo tiempo, que todas y cada una de sus rebeldías contra el fetichismo no hacen sino enredarles en este modo tanto más profundo e inextricable. Siempre que aspiran a liberarse de la situación meramente pasiva, propia del consumidor forzoso, y «activarse», por así decirlo, caen en la pseudoactividad […]. La tecnificación en cuanto tal

6 T. W. Adorno, *Disonancias. Música en el mundo dirigido,* Ediciones Rialp, Madrid, 1966, p. 45.

> puede entrar al servicio de la más cruda reacción tan pronto como se establece como fetiche, y por medio de su perfección presenta como ya realizada la en realidad omitida perfección social.[7]

Hablamos del mundo contemporáneo, de la obra de datos total. Hablamos del gran artefacto en el que convergen, en consonancia virtual, una diversidad de estructuras formales que a escala mundial componen una gran red, en cuya aparente complejidad y como fenómeno racional y estético, se disuelve o liquida la insalvable individualidad. Adorno avisa que el carácter regresivo de la experiencia, extraviada en la apariencia lógica de las estructuras formales, está dispuesto a degenerar en furor. Los sujetos regresivos son, de hecho, destructivos. La cota de experiencia ha bajado. La caída o devaluación del curso de la experiencia ha sido producto de la oscilación producida por la resistencia de este fenómeno singular a su integración en el todo. La pérdida de experiencia es un fenómeno contemporáneo asociado a la emergencia de una propiedad plástica que, en este caso, denominamos «Globalidad». Esta cuestión es filosóficamente decisiva. *La aporía moderna del Arte, su estatuto intrínsecamente contradictorio, nos revela un régimen de cultura donde la verdad y la falsedad recrean un espacio virtual rigurosamente lógico, cuyo privilegio está en la concurrencia de un sujeto que deviene necesariamente pobre.*

2.2. Información y «regresión» de la experiencia

Los mecanismos regresivos de la experiencia representan en Adorno la pérdida de individualidad. Con la producción coincide la regresión auditiva a través de un mecanismo de «difusión», es decir, a través de la publicidad, ante la cual la conciencia no puede hacer otra cosa que recapitular. El concepto general de «información» es clave para entender la naturaleza de estos mecanismos regresivos. La complejidad de este concepto viene ligada a las relaciones entre información, conocimiento, forma, orden y entropía de la termodinámica. A continuación, utilizaremos el contexto de la teoría de la información como ejemplo paradigmático con el que ilustrar la interpretación técnica de los mecanismos regresivos de nuestra experiencia. En un principio, el concepto de información parece estar liga-

7 Cf. ib., pp. 56 y 65.

do al de «complejidad estructural» o «redundancia formal». Nuestra capacidad para reconocer un sistema depende del hecho de que difiera de su entorno. Regularidad, simetría y redundancia formal son propiedades comunes a las estructuras informativas. Localizar y medir la información ha sido siempre un problema para las ciencias. La física, la química, la biología, la neurología y las actuales ciencias cognitivas, incluyendo en ellas la teoría de la información, han tratado de delimitar un concepto general de información y una medida cuantitativa. Aceptamos que la relación entre mensaje, receptor y sistema de referencia es informativa cuando provoca un cambio en el conocimiento que el receptor tiene del sistema de referencia. La información, pues, implica un cambio en el conocimiento. En este sentido, partimos de las consideraciones que Alfredo Marcos propone en su artículo: «Información como relación».

La relación entre «información» y «complejidad formal» no es inmediata. Consideramos que en la transmisión de la información se cumple el principio de «economía». Un aumento o redundancia en la complejidad formal de las estructuras que transmiten información no aporta más conocimiento, sino al contrario satura los mecanismos cognoscitivos, llegando a una regresión de la experiencia del sujeto informado. Utilizamos la medida de información relacional propuesta, como caso general de la medida propuesta por Claude Shannon,[8] es decir:

$$I = -\text{Log}\ (1-D/2)$$

La información se presenta como algo que produce un reajuste en una asignación de probabilidades. El cambio en el conocimiento se mide por la diferencia *(D)* entre probabilidades *a priori* y *a posteriori* estimadas por el receptor para los estados posibles del sistema de referencia. Si despejamos la variable *D,* obtenemos:

$$D = 2\ (1-1/10^{I})$$

Es decir, la diferencia entre las probabilidades *a priori* y *a posteriori* estimadas por el receptor para los estados posibles del sistema de referen-

8 C. Shannon, *The Mathematical Theory of Communication,* Chicago, University of Illinois Press, 1948.

cia, la expectativa o espera del sujeto, está en función de la cantidad de información en el sentido formal. Si mantenemos la variable *D* como el cambio de conocimiento en el sentido expuesto y sustituimos la variable *I* por la cantidad de información en función del grado de complejidad formal del ritmo y regularidad de sus mensajes, obtenemos una función resultante. Es decir, conforme aumenta el grado de densidad formal de una estructura, el grado de información, aumenta la experiencia producida por el cambio de conocimiento, hasta un punto de saturación donde el aumento de complejidad formal no aporta más cambio de conocimiento, sino que alcanza una saturación o redundancia tal que los mecanismos de la experiencia se vuelven regresivos. Esta función, propia de la biología, pondría en concordancia las tesis kantianas con el carácter regresivo de la naturaleza lógica y estética, expuesto por Adorno.

3. Experiencia y pobreza

«Experiencia y pobreza» es el título que Walter Benjamin puso a su texto de 1933; texto radical, tan programático y fundacional como los anteriores textos citados. Anuncia nuevamente la regresión de la experiencia en una realidad terriblemente desarrollada en la técnica. Nuestra experiencia del tiempo y nuestra construcción del espacio han desarrollado mecanismos regresivos en nuestra experiencia. Nuestra institución simbólica racional, los límites de nuestros marcos racionales, basados en el ritmo, en la regularidad, en la compulsión de repetición, en la unidad, en la negación, etc., han violentado los límites del conocimiento hasta el Arte, hasta la ciudad industrializada, hasta la aldea global. La degradación de la experiencia tiene el mismo origen que sus condiciones de posibilidad: la irreductibilidad de lo dado a la experiencia y sus formas de adecuación. La dialéctica «necesidad-contingencia», el espacio lógico descrito por Kant, el espacio originario descrito por Merleau-Ponty y la crítica de la razón en la teoría estética de Adorno, convergen en el concepto de pobreza del que Benjamin habla. El ser humano deviene pobre de la misma manera que culmina su experiencia en la soberanía del Arte. El declive de la experiencia nos revela nuestra fragilidad frente a las potencias del mito, frente a la universalidad como trasunto de lo necesario, consecuencia del eterno intento de reducir lo individual contingente en el marco adecuacionista de nuestra racionalidad. Nos hemos vuelto pobres. Estamos con-

denados a mantener con el mundo, con los otros y con nosotros mismos una relación determinada por una forma de ruptura o negación del tiempo, una relación en la cual dominan casi exclusivamente la inmediatez, la proximidad y la univocidad, en detrimento del «lejos», de la alusión y de la expectativa. El «abismo» que Kant denunciaba entre el conocimiento teórico y el conocimiento práctico, el lugar de la fuerza del juicio reflexionante, el vínculo entre la necesidad natural y la libertad, unas veces nos conduce a la plenitud en la experiencia del Arte, otras veces nos devuelve pobres ante la experiencia del mundo.

En su obra *Après l'harmonie,* Daniel Payot, en referencia al texto de Benjamin, describe con sensible intuición la conclusión de los argumentos hasta aquí expuestos:

> El término de pobreza nombraría de hecho una doble afección o un daño doble: la rarefacción del tiempo de la espera ocasionaría la desaparición del espacio del común, o a la inversa. Y comprendemos entonces esta nueva paradoja aparente: la pobreza tiene que ver evidentemente con la pérdida o privación, pero es también, y por las mismas razones, el signo de una culminación, de una saturación, de una completitud; ser pobre es sufrir ahora un fin que ha venido demasiado deprisa, que habría debido tardar; es soportar un cumplimiento que, anunciado, aguardado o esperado, se prometía como una liberación, pero que es hoy destructor porque se impone cuando su tiempo todavía no ha llegado.[9]

Bibliografía

ADORNO, T. W. (1966), *Disonancias. Música en el mundo dirigido (Sobre el carácter fetichista en la música y la regresión del oído),* Madrid, Rialp.

— (1970), *Ästethische Theorie,* en *Gesammelte Schriften,* vol. 7, Fráncfort del Meno, Suhrkamp. [Ed. cast. Madrid, Taurus, 1980.]

BENJAMIN, W. (1977), *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Gesammelte Schriften,* vol. I.2, Fráncfort del Meno, Suhrkamp.

— (1989), «Expérience et pauvreté», *Poesie,* n.º 51, Berlín, pp. 71-75. [Ed. orig. en Gesammelte Schriften, Fráncfort del Meno, Suhrkamp, 1977, tomo II-1, pp. 213-219.]

KANT, I. (1977), *Crítica del Juicio,* Madrid, Espasa-Calpe.

---

9 D. Payot, *Après l'harmonie,* París, Éditions Circé, 2000, p. 34.

MARCOS, A. (1998), «Information as Relation», *Crítica. Revista de Filosofía,* vol. 3, n.º 10, pp. 121-152.

MERLEAU-PONTY, M. (1945), *Phénoménologie de la perception,* París, Éditions Gallimard.

— (1964), *L'Oeil et l'Esprit,* París, Éditions Gallimard.

— (1998), *Sens et non-sens,* París, Éditions Gallimard.

PAYOT, D. (2000), *Après l'harmonie,* París, Éditions Circé.

SHANNON, C. (1948), *The Mathematical Theory of Communication,* Chicago, University of Illinois Press.

ÍNDICE

This page intentionally left blank

PONENCIAS

COMUNICACIONES

This page intentionally left blank

*Este libro se terminó de imprimir en
los talleres gráficos
de INO Reproducciones, S. A.,
de Zaragoza, en enero de 2008*

